专题企划：TV动画15周年特辑 橘子群岛篇

游戏前哨站：口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

研究所：口袋妖怪详尽分析——圣剑士与丘雷姆

研究所：《口袋妖怪 黑2·白2》补完计划（2）

抽奖活动继续进行！



口袋玩家

POKéMON

VOL.59



《口袋玩家》59辑
幸运大抽奖

一等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（大）



二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（中）





三等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（小）





幸运奖
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）







参与方式

只要在2012年11月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在61辑公布。

《口袋玩家》57辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

北京市 田宇舟



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

福州市 黄正元

上海市 潘艺文

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

汕头市 杜钰滢

唐山市 黄义陶

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

丹东市 李涵

淮安市 刘博

南宁市 许育源

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

留下难忘冒险之旅的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作，登陆3DS平台！



完全口袋妖怪的世界
谜一般的不可思议迷宫
身边随时开启的伟大之门……





P014

游戏前哨站

《口袋妖怪》16年（特别篇）

——TV动画15周年特辑：橘子群岛篇







P022

专题企划

作为动画特有的篇章，原创的地图、原创的故事、原创的人物，都是该篇章的一大特点，本辑我们一起回顾充满热带风情的橘子群岛篇！

口袋妖怪详尽分析

——圣剑士与丘雷姆



研究所

P110

科巴鲁昂、比里基昂和特拉奇昂三剑士，它们的弟子凯路迪欧，以及第五代资料篇的主角神兽丘雷姆的两种形态，2012剧场版人气神兽大集合，一起来探讨它们的战术吧！

《口袋妖怪 黑2・白2》

补完研究



本辑带来了《黑2・白2》全技能详解，以及所有精灵在将其击败后所得的努力值。

研究所

P137

口袋玩家

VOL.59目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨站

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫 14

制作人频道

增田顺一谈作为续作的《黑2・白2》 19

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——TV动画15周年特辑：橘子群岛篇 22

口袋妖怪原型探析——新世代的美国风情（2） 32

口袋漫画

口袋妖怪+信长之野望 乱世彩绘卷 红之卷：女忍的事情 42

Pokemew 青之救助队——雪胆 53

口袋妖怪DP物语 69

口袋妖怪笑事典 89

PM海贼团——捡钱A梦诞生 95

《神奇宝贝特别篇》三十七卷简介（下） 100

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——尊贵篇2 102

研究所

口袋妖怪详尽分析——圣剑士与丘雷姆 110

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.4 131

《口袋妖怪 黑2・白2》补完研究 137

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 174

口袋画廊

口袋画廊 180

口袋小说

圈圈熊酒吧——迷路森林（1） 181

千年——第十话：七夜的许愿星 197

乐园 212

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》预告片

二、宠物小精灵BW（第二季）

93.力量对决！艾莉丝VS小光！

94.小智、艾莉丝、修提！最后的对战！

95.离别与相遇的青少年杯！

96.青海波道馆战！巨翅飞鱼VS大剑獭！

97.小精灵保育园大骚动！幼猎鹰与小秃鹫！

三、广播剧

火箭队的秘密帝国（2）





《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何全力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

活动 “世界锦标赛2012”在线回顾服务



口袋妖怪官方近日宣布，今年8月10日～8月12日期间在美国夏威夷所举办的“口袋妖怪世界锦标赛2012”的少年组、年长组、大师组三个等级的所有赛事，从10月6日起都可以在日本Niconico网站内点播观看。

活动 东京口袋中心举办“小球獭派对”

10月6日～10月21日期间，在口袋妖怪中心东京店内将举办一场有趣的主题活动——小球獭派对。本次活动将以小球獭为主角进行展开，内容包括有“小球獭摄影会”、“宾果游戏大赛”、“口袋妖怪儿童嘉年华”等多种项目。另外在10月20日和21日两天内，还将有小球獭特别涂装的“小球獭汽车”登场，届时观众们可在现场摄影留念。





周边 口袋官方手机网站9月推出万圣节特集

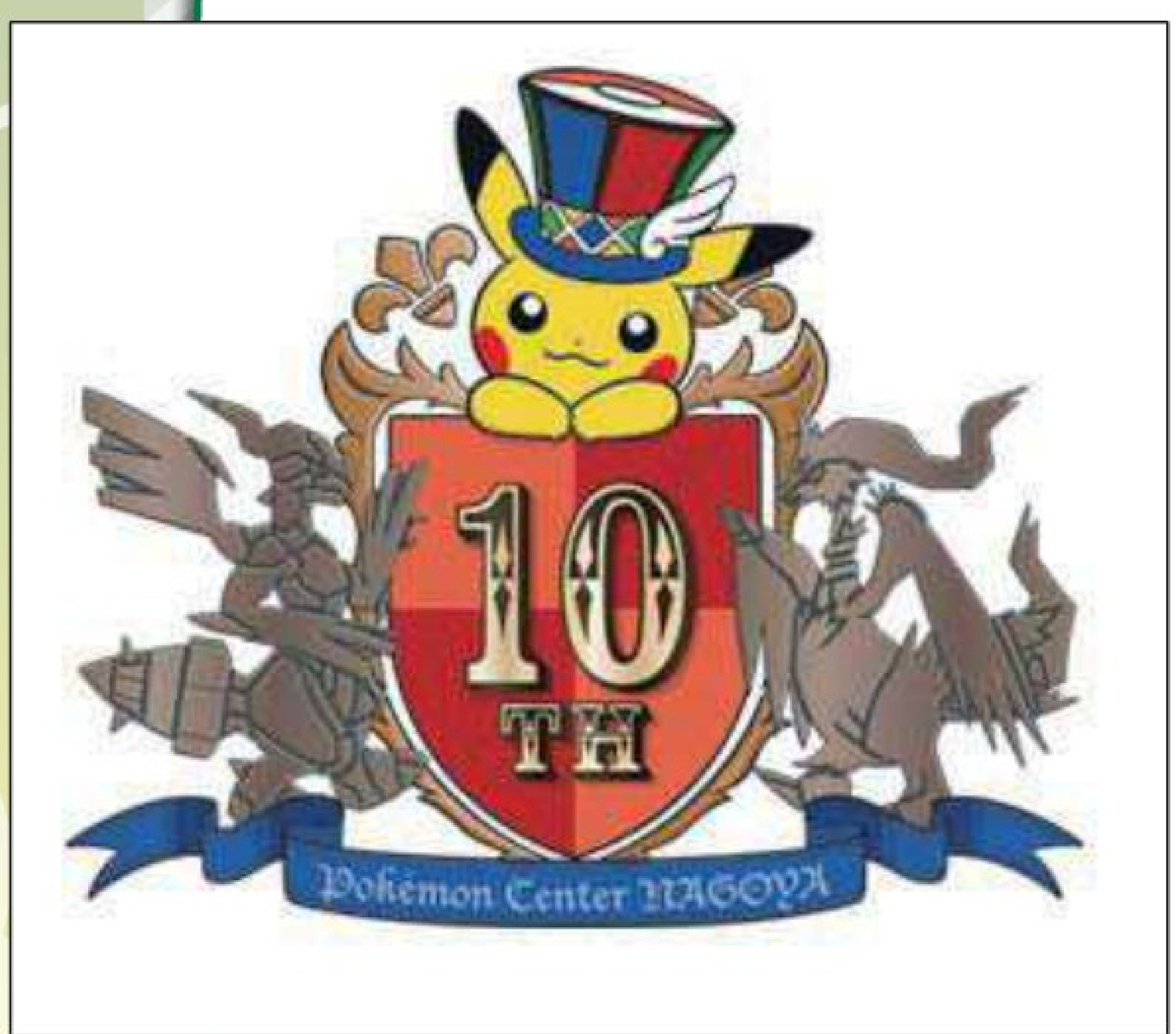




从9月下旬开始，口袋妖怪的官方手机网站“口袋妖怪广场”内推出了一套全新的手机主题——“万圣节特集”。在此期间，玩家们可以在扫描手机二维码后登录到手机网站内，并在其中下载各种万圣节主题的手机壁纸、待机画面、邮件表情等虚拟道具。

活动 名古屋口袋中心即将举办10周年纪念活动

今年10月，口袋妖怪中心名古屋店即将迎来自己店铺成立10周年的日子，因此从10月6日起，在名古屋口袋中心内开始发售一系列10周年纪念商品。这其中包括有A4文件夹、绒毛玩具、手帕、零钱袋、T恤衫、徽章等，并且所有商品都采用了名为“嘉年华的一天”和“蓝天下的大游行”的10周年纪念特别图案。此外，顾客们如果在店内购物满3500日元，还可以参加由官方举办的抽奖活动，并有机会获得其他豪华奖品。





活动 口袋官方举办卡片对战活动

口袋妖怪官方宣布，11月4日～11月24日期间将在日本各地举办三场名为“口袋妖怪卡片游戏对战嘉年华2012 秋季赛”的大型官方活动。其具体安排分别为11月4日在札幌举行，11月17日在大阪举行，11月23日～11月24日在东京举行。另外，所有来到现场参赛的玩家还可获得一套“对战嘉年华2012”主题的卡片保护套作为赠品。





活动 口袋官方开展“Pokemon With You基金”网络捐款活动



从9月18日起，口袋妖怪官方开始在日本Yahoo网站内开展“Pokemon With You基金”的网络捐款活动。现在网友们只要登录到Yahoo Japan内的相应页面便可进行捐款，并且捐款完成之后还可下载一张口袋妖怪主题壁纸留作纪念。

活动 “口袋妖怪秋日祭”活动

9月15日～9月23日期间，一年一度的“口袋妖怪秋日祭”率先在口袋妖怪中心东京店内开幕。现场不但提供了“口袋妖怪儿童嘉年华”、“口袋妖怪涂鸦秀”以及“口袋宾果游戏大会”等各类精彩活动，玩家们还可以当场挑选购买自己喜欢的周边商品。另外从9月下旬起，其他口袋妖怪中心以及日本各地的商场内也将陆续举办“口袋妖怪秋日祭”活动。







活动 口袋俱乐部举办“挂件收藏盒”抽奖活动





从9月29日起，一套以《口袋妖怪 黑2·白2》游戏中各种口袋妖怪的点阵图为造型的耳机孔保护挂件在各大口袋妖怪中心内发售了，这套周边品种丰富，全套共有173种款式。而为了配合这套周边的上市，口袋妖怪俱乐部也在9月21日～10月26日期间举办抽奖活动，玩家们现在只要登陆俱乐部的官方网站就可参加抽奖，有机会赢取“耳机孔保护挂件收藏盒”一个，可以把买来的挂件整齐地收纳在其中，此次所提供的中奖名额共10名。

游戏 “《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”新作登场



9月15日，口袋妖怪官方公布了3DS平台的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的最新作品——《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的消息，并宣布该游戏将于2012年冬季发售（目前已确认为11月23日）。同系列前几部作品一样，本作也是由Spike Chunsoft（原Chunsoft）所开发。在本作中，系列使用了3D画面来表现游戏的世界观，因此同前几作相比有了很大的进步。在游戏中，玩家们可以从皮卡丘、藤叶蛇、暖暖猪、小球獭、牙龙宝宝等口袋妖怪中扮演一个角色开始游戏，冒险的根据地为“宿场町”，众多第五代口袋妖怪也将悉数登场。此外，本作中的一大特色就是新增的迷宫“伟大之门”，该迷宫利用3DS主机的摄像头功能，可以将日常生活中的任意圆型物体随机生成为游戏中的迷宫，玩家们可以反复进行挑战。





周边 “pokemon time”系列第5弹周边10月新产品





从10月13日起，由设计团队“play set products”与口袋妖怪官方联合策划的“pokemon time”系列第5弹周边的新商品又将在日本各大口袋妖怪中心上市了。第5弹商品所采用的口袋妖怪造型包括耿鬼、哈克龙、大葱鸭、卡蒂狗、小火马等，都是系列初代《口袋妖怪 红·绿》中的经典角色。此次所推出的周边除便当盒、保温杯、餐盘、餐布等之外，还有多款造型可爱的绒毛玩具。

游戏 《口袋妖怪 黑2·白2》新淘汰赛开放下载



从9月15日开始，在《口袋妖怪 黑2·白2》游戏中的Wi-Fi任务又新赠了一个新的淘汰赛——“传说的口袋妖怪同伴大对战”供玩家们下载。这一淘汰赛采用单人制规则，对战的对手都是超梦、露琪亚、雷库萨、基拉帝纳等历代游戏中实力最强的传说中的口袋妖怪们，大家如果对自己的战术有信心的话，不妨来挑战一下。

游戏 PGL网站9月下旬暂停开放



9月15日，口袋妖怪官网发表公告，宣布PGL（口袋妖怪全球连接）网站在9月25日～10月3日期间暂停开放并对系统进行调整。据悉，本次系统调整是为了配合英语版、法语版、意大利语版、德语版、西班牙语版等众多欧美版本的《口袋妖怪 黑2·白2》的发售而进行的，升级完成以后，就可以让世界各地的玩家们一起在PGL内互动了。

周边 皮卡丘主题厨具上市

皮卡丘主题的厨具登场啦！从9月20日起，日本各地的口袋妖怪中心内开始发售一系列以皮卡丘为主题进行设计的厨房用具。此套周边共有烧水壶、炖锅、菜刀、砧板、锅铲、汤勺、微波炉菜盒、马克杯等多种产品，整体颜色全部采用亮黄色，再加上皮卡丘的微笑的表情，十分可爱。



www.dooland.com

周边 口袋中心即将发售圣诞节主题商品



从10月27日开始，一年一度的口袋妖怪圣诞节主题商品又在日本各口袋妖怪中心内发售了。今年圣诞节商品的主题插画讲述的是进入梦乡的皮卡丘化身为圣诞老人，并同其他口袋妖怪伙伴们一起派发礼物的故事。此套周边所包含的商品除瓷盘、马克杯、徽章、糕点盒等之外，另有三款皮卡丘、小球獭、小火鸡雪人造型的绒毛玩具和钥匙扣也将同期发售。





活动 Right-on连锁店内购物获赠口袋模型

日本知名连锁服装商店Right-on近日宣布，从9月27日起，顾客们凡是在其连锁店内购买口袋妖怪相关的商品满5000日元，就可以免费获得一个“附带精灵球 凯路迪欧版精灵收集模型”作为赠品。



书籍 《口袋妖怪Reburst》单行本第6卷发售

9月18日，由小学馆负责发行的漫画《口袋妖怪Reburst》的单行本第6卷在日本发售。



周边 口袋中心推出口袋妖怪主题棉袜

9月15日，多款口袋妖怪主题的棉袜开始在口袋妖怪中心内发售。本次所推出的袜子包括长袜和短袜两种款式，上面分别绣有皮卡丘、小球獭以及圆企鹅的刺绣图案，无论是喜欢帅气风格的长袜还是可爱风格的短袜，顾客们总能在其中挑选出自己中意的一款。





周边 口袋中心原创iPhone手机保护壳登场



从9月29日开始，由口袋妖怪中心原创设计的三款对应iPhone 4和iPhone 4S的手机保护壳将在其店铺内发售，三款保护壳的图案分别以喷火龙、电鲶鱼以及一众可爱精灵的“伴侣同行”为主题。

周边 《口袋妖怪 黑·白》获“日本年度最佳游戏”奖项

今年的“东京游戏展”开幕首日，由日本电脑娱乐供应商协会（CESA）所举办的“日本游戏大奖”也在这一天举行了颁奖典礼。大会上授予NDS游戏《口袋妖怪 黑·白》以“年度全球大奖 日本最佳游戏”的奖项。



周边 多款口袋主题学习用品登陆口袋中心

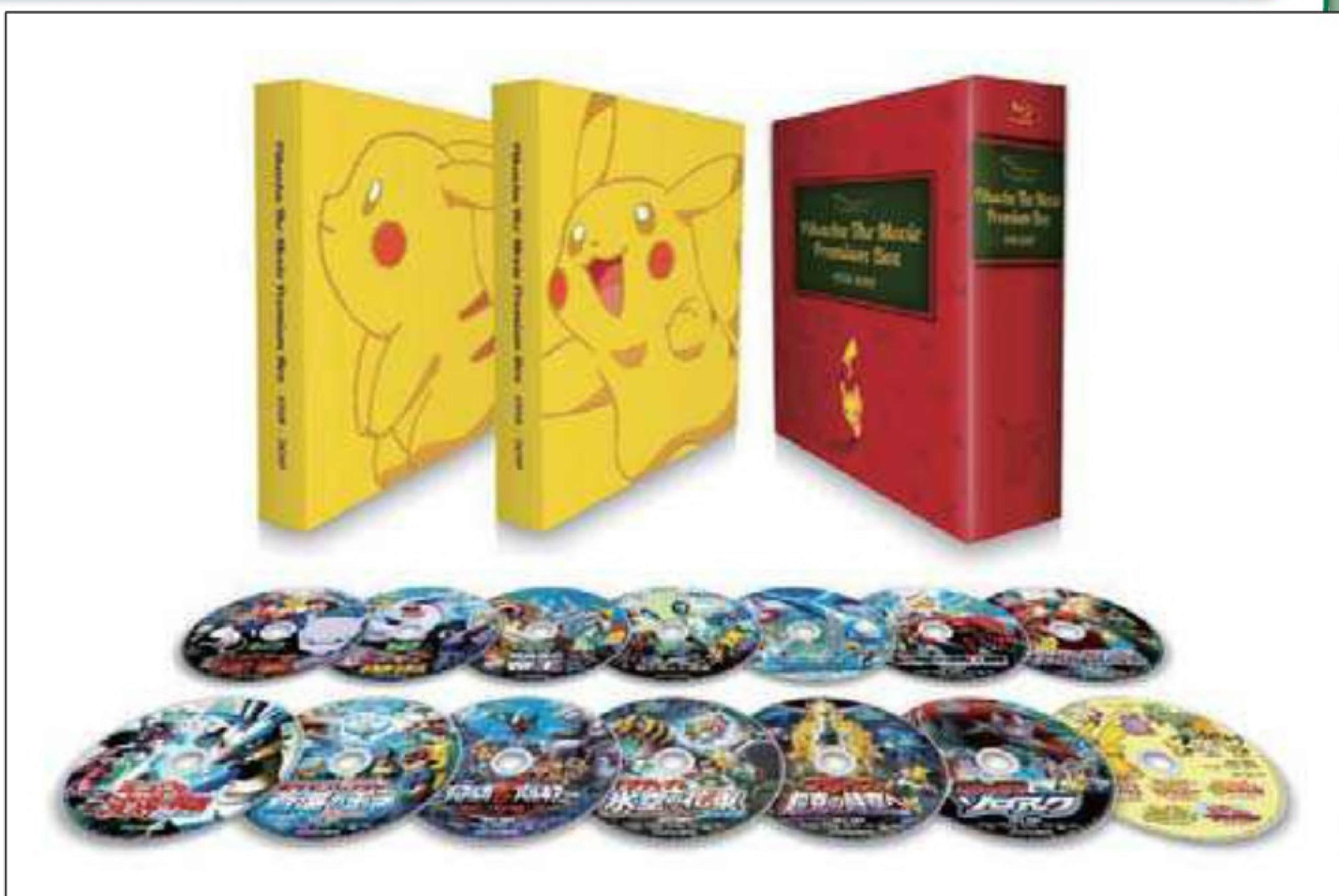
近日，口袋妖怪官方宣布，从10月27日起，在日本各大口袋妖怪中心内将发售一系列以口袋妖怪为主题的文具和学习用品，其中包括书包、笔袋、钱包、手提袋等多种产品。





周边 口袋剧场版蓝光收藏集即将上市

口袋妖怪官方宣布，收录了从1998年～2010年所有口袋妖怪剧场版动画的大型蓝光影碟收藏集《PIKACHU THE MOVIE PREMIUM BOX 1998–2010》将于11月28日发售。



卡片 9～10月间多款口袋卡片商品上市

在9月至10月期间，口袋妖怪官方发售了多款口袋妖怪卡片游戏的新产品。首先，从9月14日起，“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的第七弹扩张包《等离子旋风》率先在日本上市，这一扩张包以《口袋妖怪 黑2・白2》中的反派团体等离子团为主题，卡包内不但收录有众多带有等离子团标志的卡片，还收录了“比克提尼EX”、“急冻鸟EX”、“科巴鲁昂EX”和“露琪亚EX”四张EX卡片。另外，从9月14日的发售日当日开始，口袋官方还举办了名为“等离子团入团活动”的特别促销，玩家们凡是在商店内



购买1000日元以上的口袋卡片相关商品，就可以随机获得一张带有等离子团标志的口袋卡片。

而从10月19日起，《对战强化卡组60 黑色丘雷姆EX·白色丘雷姆EX》也将在日本发售。这两套卡牌精选了60张强力的对战卡片，另外还附带有“黑色丘雷姆EX”、“白色丘雷姆EX”、“闪电鸟EX”、“火焰鸟EX”等特别卡片。













《口袋妖怪不可思议的迷宫》对于从NDS时代走过来的口袋玩家们相信都不会陌生，这个由Pokemon提供版权、Chunsoft制作的优秀系列又将迎来新作，这里为大家带来新作的第一弹报道。

文/马修

RPG 角色扮演·迷宫探索

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ-トと∞迷宫～

◆Pokemon/Spike Chunsoft◆日版◆预定2012年11月23日

◆1人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

3DS

不可思议的无限迷宫

主标题中的“不可思议的迷宫”源起于Chunsoft的经典之作《风来的西林 不可思议的迷宫》，这些迷宫每次进入都不一样，除了常规的迷宫，还有埋伏着众多强敌的怪物屋、在怪物出没的迷宫里摆摊卖东西的商人等。后来Chunsoft和Square、Enix、SEGA、Pokemon合作，便诞生了拥有双品牌的衍生系列。“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”第一作的两个版本《赤·青之救助队》跨GBA与NDS两个平台；第二作全部在NDS平台，除了《时·暗之探险队》两个版本，还有资料篇《空之探险队》；除此之外，在Wii上还有《炎·岚·光之冒险团》三个版本，总共推出了三作8个版本。如今这个系列终于走向了3DS平台。

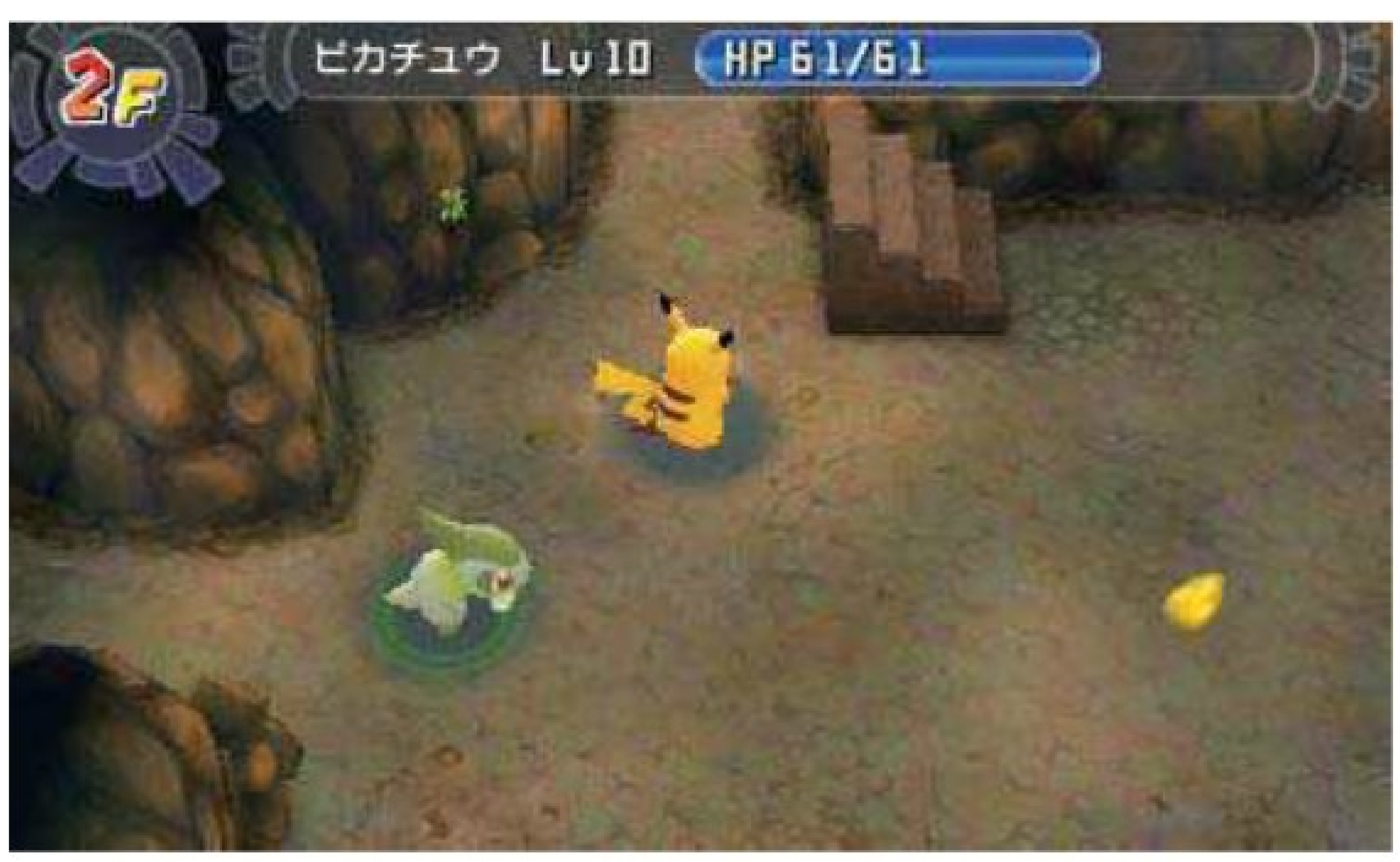
以无限迷宫代指每次进出都不同的不可思议的迷宫完全没问题，但作为系列每作必有的要素，以此作为副标题应该还不止于此……







▲▶不同地形、不同难度的迷宫都在游戏中出现，以称霸全迷宫为目标努力吧！



▲到达上一层的台阶。



►即使同一个迷宫的同样一层，每次进入后，迷宫和阶梯的位置也会不一样。



▲不同的迷宫中有不同的精灵等待着玩家，它们的攻击方式也相当丰富的。



▲被打倒的敌人有一定概率成为同伴，让更多的精灵加入到自己的队伍中吧！



◄迷宫内需要活用各种技巧以应付各种完全意想不到的事件，这正是“不可思议的迷宫”的魅力之处。

▼伙伴的行动主要看玩家的指令，让游戏的战略性更加突出。



►主角的四个技能正好对应3DS的四个按键。



新要素·伟大之门

标题中的伟大之门（マグナゲ–ト）是本作对应摄像头的独特系列，用摄像头拍摄到现实环境中的圆形物体，便会在游戏中生成迷宫，到底会有什么特别的冒险等待着大家呢?



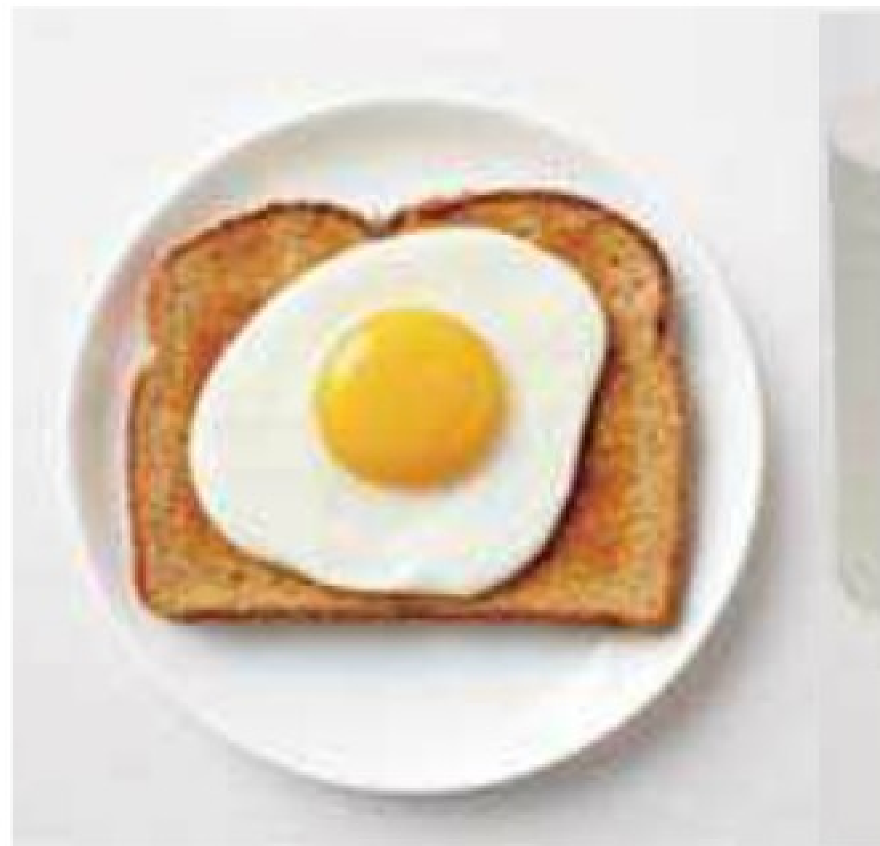




▲用摄像头拍摄圆形物体，就会出现迷宫入口伟大之门。













▲球、太阳蛋、卷纸、易拉罐、碗等都会开启神秘的迷宫。

▲从伟大之门所进入迷宫的冒险成果，也会保留在游戏中。

本作主角的来头

在《口袋迷宫》的前两作中，主角都是人类由于意外变成了精灵，而在本作中，我们的主角是在梦中变成了精灵，结果醒来后发现自己真的变成精灵并来到了完全由精灵组成的世界……在这里主角将结识众多的精灵、收服同伴，并一起去每次进入都会不同的不可思议的迷宫中去探宝、救助。不同的迷宫会有不同的地形，有些特殊地形需要特殊的同伴才可以通过。





▲主角做了一个奇怪的梦，听到了谜之音的呼唤。



▲醒来后发现有精灵来搭讪，这家伙就是游戏里的搭档了。而自己竟然真的变成了精灵……





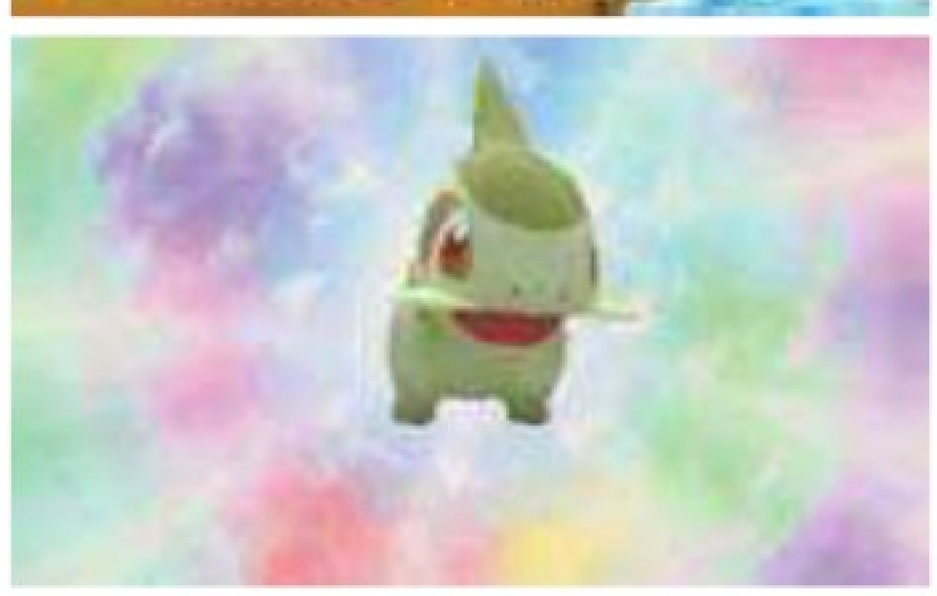
◀然后自己变成了……汗！



▲在谜之音的引导下来到了精灵的世界。









▲主角的种类如何确定目前尚不得知，但搭档还是可以自由选的，目前公布的小球獭、藤叶蛇、牙龙宝宝、暖暖猪，你会选择哪个呢？

冒险的据点——宿场镇



虽然具体的设施的相关信息还没有公开，但看起来比前作的财宝镇大出不少，设施貌似也多出很多。

▶系列全勤的NPC——开商店的奸商变色龙。



清新的3D画面

有了3DS机能的支持，本作的表现自然强于NDS的前两作，看看有什么样的表现吧。

▶角色3D化是本作的最大特点，而且采用的是《口袋公园》的风格而非Wii版《口袋迷宫》的『口袋牧场风格』。



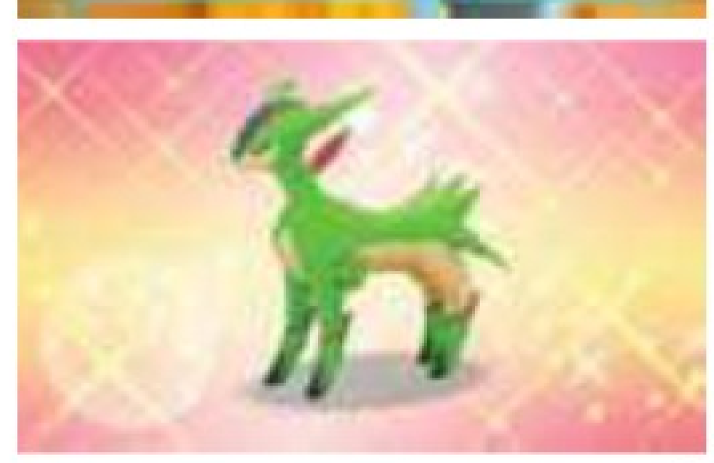














▲给150万玩家带来难忘游戏体验的《空之探险队》。

▼Wii平台的《口袋妖怪冒险团》，是可爱的口袋牧场风格。



增田顺一谈作为续作的《黑2·白2》

文／波特　编／马修

这是Game Informer在9月中旬刊出的对增田顺一的一篇访谈，相对于日本媒体采访时的敬重与谨慎，欧美媒体在采访时似乎更喜欢在有限的采访时间内尽快地切入大众关注的焦点话题，而此次访谈，涉及了诸如为什么采用续作形式做资料篇、平台选择NDS而非3DS、将来是否会立体化、大型网游化等玩家关注的焦点。下文中的正文都是增田先生叙述，标题则是提问者的问题总结。



增田顺一

Gamefreak的创办人之一，董事会成员。《口袋妖怪》正统系列游戏的作曲兼任Gamefreak开发部长，长驻于微博中解答玩家们的各种疑问。

1.为什么是《黑2·白2》的续作？而不是《口袋妖怪 灰》？

在《口袋妖怪 黑·白》的开发接近尾声的时候，Gamefreak的所有人员都玩通了这个游戏，了解了游戏的场景和故事。听很多职员们说，游戏中原来还有N和凯切斯这样的角色，非常有意思，而且很多员工也非常好奇当《黑·白》的故事结束后他们会怎么样。于是，我们就有了制作续作的想法，当时想：我们可以把剧情再扩展一些。决定了这个方向，我便和海野先生做了交谈，于是我们决定，把续作设定在两年后的同一个地区（也就是伊宿）。而这对于我们来说也是一个机会，我们以前从来没有真正制作过《口袋妖怪》的续集——一个直接就是续篇的作品。所以，我们认为这是一个机会，一个挑战自我的机会！



▲传说中的《口袋妖怪 灰》的封面——当然是好事者为之。

2.为什么选择NDS平台而非3DS？

首先，作为《口袋妖怪 黑·白》的直接的续篇，我们要确保玩《黑·白》的玩家确实能玩到这款续作。也许（这些《黑·白》的玩家）并不是每个人都有一

台3DS，但只要他们玩了《黑・白》，他们肯定每个人都有一台NDS。NDS在全世界的普及量非常大，来自全世界的这么多孩子、这么多的玩家都拥有NDS，为了让更多人玩到这款游戏，所以我们把平台选择为NDS。当然，我们也不仅仅是让《黑・白》的玩家来玩到这款游戏，也希望能让更多的新玩家体验到这款游戏的乐趣。而且我们也非常注重本作与《黑・白》的沟通与交流，所以才把游戏放在NDS。不过我们也要给3DS玩家一个额外的惊喜，所以我们开发了《口袋妖怪 AR搜寻者》在e商店上提供付费下载，它的平台当然是3DS。这是一款动感十足的游戏，使用到了陀螺仪和AR功能，而且由于3DS可以玩NDS游戏，那么如果在3DS上插有《黑2》或《白2》的卡带，那么就可以将（《口袋妖怪 AR搜寻者》中）抓到的口袋妖怪传送到NDS游戏（《黑2・白2》）中。我们认为那会是非常有趣的。





3.将来是否会有完全多边形构筑的《口袋妖怪》游戏？

3D和2D无疑各有其优点，比如看到了包装上的口袋妖怪图案，你就会联想到它作为2D图像在游戏中有多酷。而在游戏中，那些口袋妖怪的角色们，我们之所以称之为“口袋妖怪”的一个原因，是因为我们使用了大量看起来像是动画的漫画式设计，这种风格正是我们想要展现的《口袋妖怪》游戏。如果我们当初可以没有任何问题地将2D转为3D，我想我们当初就会这么做了。当然这也不光是外在的视觉问题，对角色的感觉和控制也是非常重要的。确切地说，在有了一定的感情后，当你控制的这些2D角色转换为3D，可能就会觉得不一样了。



▲《口袋妖怪》的3D化始于家用机版衍生作品的诞生，图为Wii平台的《战斗革命》，不过并非Gamefreak开发——事实上如果要全3D化，除了比例的问题，也必须要正视演出时间和战斗节奏的矛盾。

4.到底有多少来自玩家和媒体将《口袋》大型网络化的请求？

在推特上隔段时间就会被问到（何时大型网络化这个问题），但不算很频繁，至少从玩家这来说请求不算多。我的感觉

是，也许不是所有玩家都对网游感兴趣。更多的是被媒体问到这一类的话题，比如：“你们打算做一个网游版的《口袋妖怪》吗？”在这方面，当你在与一个远距离的人远程游戏的时候，利用因特网来网络化显示是一个非常不错的选择。但对于《口袋妖怪》来说，我们更倾向于玩家面对面的彼此沟通交流，与在一起玩的人的沟通。举个例子：人们从世界各地来参加奥运会，在这个盛大事件中人们都因为亲临体验而非常兴奋。在线部分目前是游戏中的一个功能，我们也很喜欢，而我们也更希望玩家间通过面对面的交流来体验并推广我们的游戏。



▲动画和游戏中的口袋妖怪叫声一直有区别。

5.以后是否会改变口袋妖怪的叫声

在原版的游戏中，我就是制作口袋妖怪的叫声的，是口袋妖怪声音制作人之一吧。而随着时间的推移，各位可能没有注意到，实际上它们在游戏中的叫声一直在改变。不过，我们还是要把这些叫声有别于动画系列。

6.是否考虑加快节、更多行动组合以及像《马里奥》那样限时按键?

在最初的版本《红・绿（蓝）》中，事实上我们已做了很多诸如不同的战斗系统以及不同战斗系统相关方面的尝试，甚至尝试去掉命中率的设定。但是，我们最终确立的战斗系统，却随着时间的推移一直在发展，直到现在。《口袋妖怪》的基础理念之一是任何人都能玩，任何人都可以拿起游戏就玩并享受其乐趣。而一些诸如行为组合，以及在限定时间内按下按键，对于一些人来说就过于困难了，尤其是那些以前不玩游戏的人。进入战斗后仔细想想要怎么做、要如何制定最好的战术的想法，是我们在做《口袋游戏》中最为重视的。

而在口袋妖怪世界锦标赛中，选择行动以及其他的会有时间限制，这是一种可以享受的战斗，而对高等级玩家比赛中特别的时间限制，其实和国际象棋类似。而对于一般时候，我们真的希望玩家能有足够的时间来考虑该如何行动，而不是觉得自己在赶时间，这种风格的战斗是可行的。至少现在，我们认为这是《口袋妖怪》游戏的最佳（行动选择）方式。





口袋妖怪16年（特别篇）



——TV动画15周年特







这次给大家带来的是橘子联盟的部分，和其他篇章都不同，橘子联盟是动画完全原创，并且有独立的联盟和道馆，而其中的关键GS球在后来也是正统游戏第二代作品中获取幻兽雪拉比的重要道具。下面就请允许笔者用枯燥的文字，来为大家介绍这个精彩纷呈的原创动画篇章。

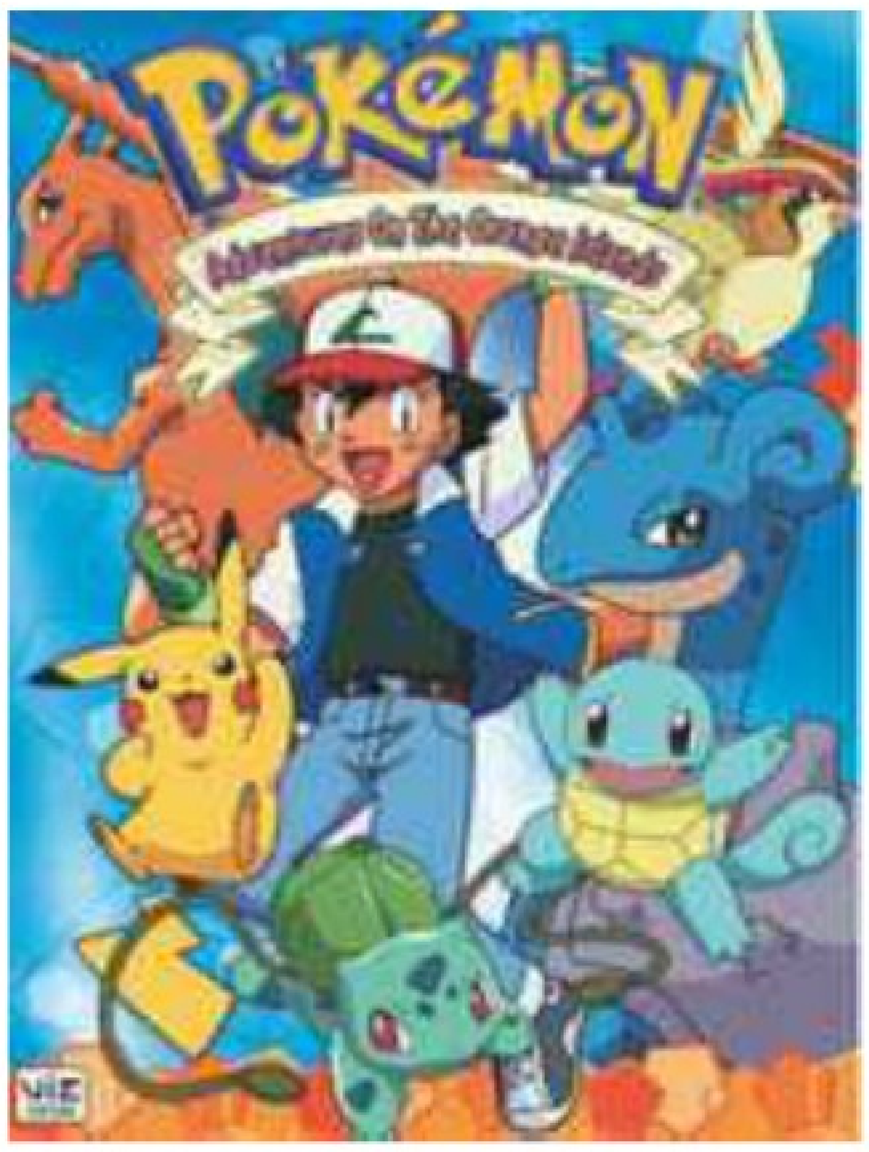
辑：橘子群岛篇

文/拔凉的卡布奇诺
编/马修





原创的动画剧情——橘子群岛篇章



我们来继续回顾小智一行的冒险。人们都说主角有光环加持、是开挂的，一般来说，平日里各种猥琐龌龊窝囊的主角，在关键时刻往往能小宇宙爆发，来个大逆转赢得最终战的胜利。我们的小智呢，平日里也开挂，比如用皮神打败大岩蛇、不战而胜获得娜姿的勋章……但在最终的石英联盟大赛，却止步于16强，而且这个诅咒一直伴随着小智……

不过小智心态很好，尽管在关东大赛没能胜出，但不怨天不怨地更不怨编导没节操，回到真新镇后，小智得到了新的委托——去帮大木博士去橘子群岛拿GS球，结果得知橘子群岛也有联盟大赛，于是一时兴起便挑战起了橘子联盟……

完全原创的《口袋》TV动画

橘子群岛的集数只有36集，从1999年1月28日开始放映1999年10月7日。我们以前在说到游戏部分时就提到过，《金·银》曾经因为等GBC上市实现彩色化而延期，而动画制作方在调整TV动画的进度时难免也出现了误差，于是索性原创了一个章节，尽管只有36集，但也相当精彩，虽然橘子群岛部分为原创，但很显然依旧是以《红·绿》的动画为基础的。而在道馆和角色上，该篇章也实现了大胆创新，由于新加角色同样拥有很高的人气，因此橘子群岛篇章甚至可以看做是《口袋》动画大量加入原创角色的开端。在制作人员中，除了以前石英联盟部分，像色彩设计大关龙枝也是该部分的专门设计人员，作画监督山田俊也则在该篇章中负责了客串人物的设计。



◀小智一行的第一站——位于橘子群岛西南的岱柑岛。

橘子群岛

橘子群岛是关东大陆南部的热带群岛，由于气候关系，其中的一些精灵的颜色也和其他地方不一样（对应游戏中的闪



■橘子群岛全地图

光精灵），而且连乔伊和君莎也和其他地方的有差异。作为本部动画的舞台的橘子群岛共有25座岛屿，其中5座岛屿为无人居住的未开发岛屿。而在有人活动的20座岛里面，奈普鲁岛、夏干岛、柚子岛和榴柑岛这4座岛上还有精灵道馆。

橘子群岛与七岛

动画中拥有25座岛屿的橘子群岛，与后来的游戏《火红·叶绿》中开启的拥有7座岛屿的七岛，显然在数目上的出入就蛮大的，而且橘子群岛的特产是特别颜色精灵，而七岛则大量出现城都地区的精灵。在位置上，橘子群岛位于关东大陆与城都大陆的南方，而七岛也在关东的南方，后来在设定中，橘子群岛便改设成为了比七岛还要往南的群岛。



▲七岛地图

GS球

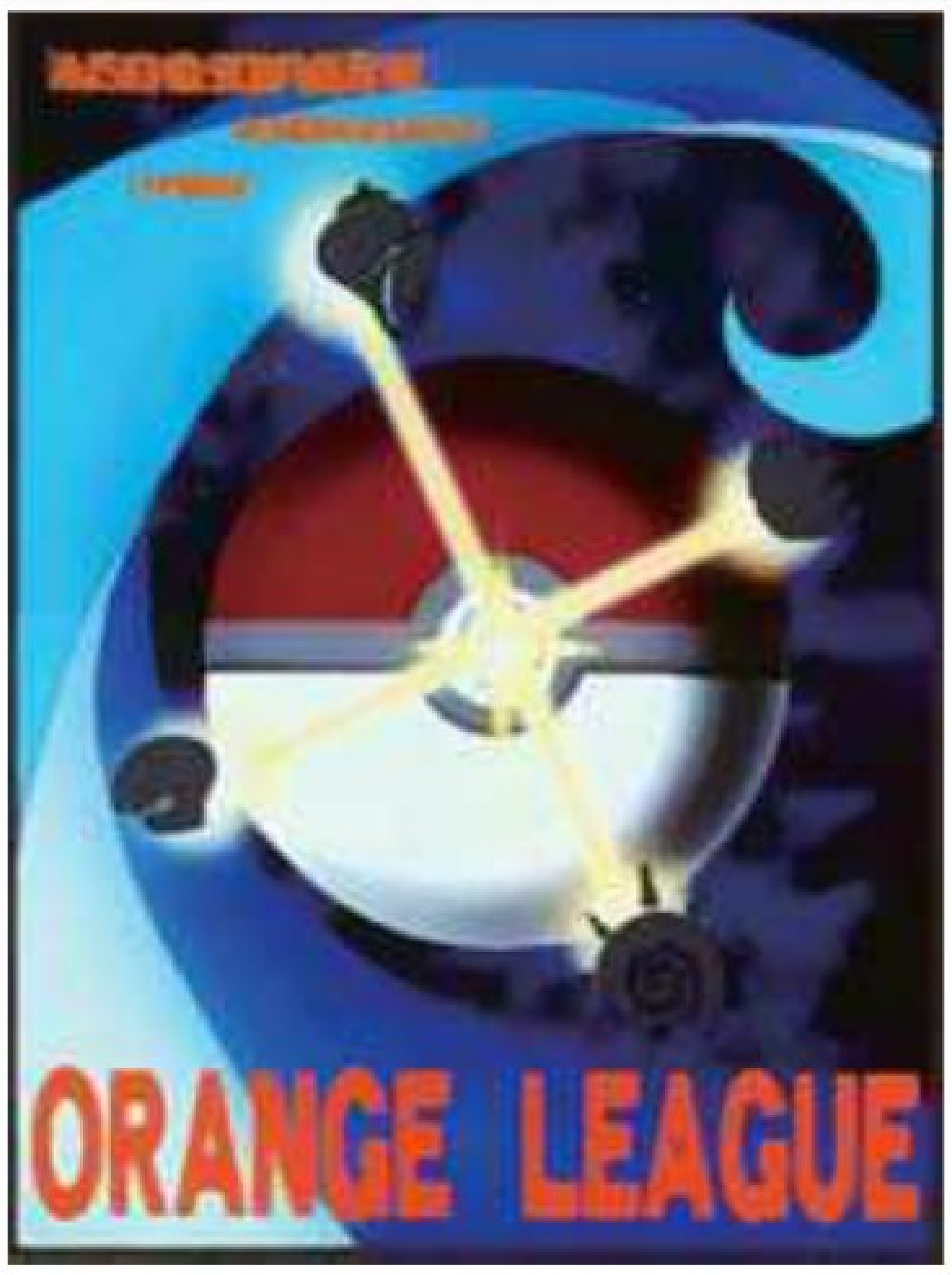
GS球无疑是整个橘子群岛篇的主要引出要素。在剧情中，内木博士在发现这个奇怪的精灵球后，发现无论如何也打不开，甚至尝试钢锯、锤子、撬棍、电钻和激光这些极端的破坏性方式来打开，也都无济于事。于是她只能求助著名的权威大木博士，却又发现这个东西无法传送，只好让大木博士派人来取，从而引出了小智的36集的橘子群岛之旅。在取回之后，大木博士也研究不出个结果，便拜托小智带给城都的精灵球制作大师严铁先生……关于GS球的秘密，在动画中最终也没有说明。只知道GS球由金银两色组成，内木博士以上面的GS字样命名为GS球——其实就是“金银”，即gold silver，同时也对应即将在年末推出的系列新作《口袋妖怪金·银》。

不过GS球并没有在《金·银》中出现，而是在《水晶》中通过GBC移动电话联网系统获得，到姥目森林便可以引发雪拉比的事件。（在盗版商汉化的《水晶》中可以通过引发BUG的方式获得GS球并遇到雪拉比，但仅限中文盗版。）而电影《雪拉比穿越时空的遭遇》中获得的雪拉比，则和GS球没有关系，由此看来，GS球在动画中更大的意义是引出橘子联盟的剧情并暗示“金银”这个游戏续作的标题。

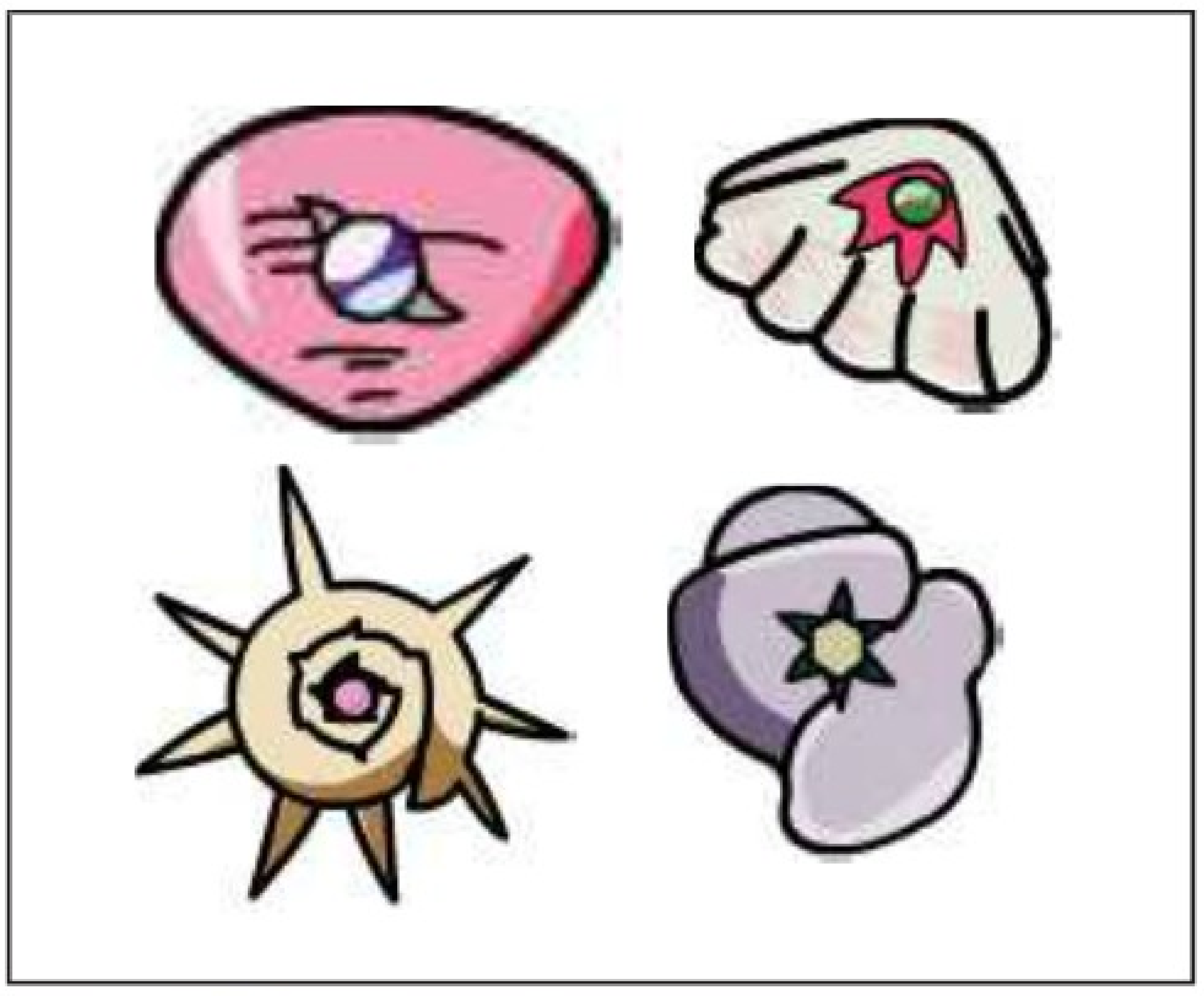
■GS球



南十字星与橘子联盟



前面提到的4座岛的道馆馆主被合称为南十字星，战胜馆主后便获得贝壳制成的徽章。除了南十字星外，还有一位首席的精灵训练师，当收集齐群岛的四枚徽章后，才可以挑战首席训练师，胜出后便得到联盟冠军并获得胜利者杯。而南十字星的四位馆主加上首席训练师，便构成了橘子联盟。作为地方性联盟，橘子联盟的一些规则和石英联盟并不相同，像榴柑岛的二对二战后来甚至影响到了正统游戏的规则。



▶南十字星的四枚徽章，依次为樱花徽章、白浪徽章、轮宝徽章和琉璃徽章。



◀代表橘子联盟最高荣誉的胜利者杯。

小刚的离队与小建的补充

在橘子群岛的动画中，陪伴大家整整一个时代的小刚暂时离队，据说是帮助内木博士以及观察研究精灵，当然，这也和内木博士是小刚超级喜欢的成熟女性有关……而在离队的这段时间，则由精灵观察员小建和小智、小霞组队。



▲遇到了喜好绘画的精灵观察员小建。

离队的与新加入的精灵

既然开始新的旅程，那么精灵的队伍也总要有些变化的，不过前面我们说了，橘子群岛部分本来就是原创，没有新游戏支撑，因此不会像后面的《城都篇》、《超世代》、《钻石与珍珠》以及《最佳祝愿》这些换得这么彻底。在开篇的第一集，比比鸟便进化成了比雕，而后为了让比雕继续在森林中保护波波们，小智留下了比雕，而比雕也就此离队。小智后来也在橘子群岛的冒险中收服了卡比兽和乘龙，不过乘龙后来也为救助同伴离开了队伍。除了小智，小霞也收服了蚊香蝌蚪，同行的小建则收服了飞天螳螂。



◀面对强敌，比比鸟进化成了比雕。

主要角色

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

尽管石英联盟大赛未能得到冠军，但对于一个初次旅行的少年来说，16强也是不错的，所以咱们的小智也没什么沮丧的。而在回到真新镇后，便接受到大木博士的委托，去橘子诸岛的岱柑岛，去从内木博士那拿回无法传送的GS球。本来挺简单一件事，但在小智发现橘子群岛也有联盟大赛后，小智的斗志被燃烧起来了……



小霞

声优：饭冢雅弓

在听说是去风光秀丽的度假胜地岱柑岛的委托时，便也同小智一同出发了——反正道馆有三个姐姐坐镇，多出去玩玩走走，也挺惬意的。



▲小霞有了新的伙伴蚊香蝌蚪。

小刚

声优：上田祐司



▲小刚的这个表情出卖了他的任何借口……

度假胜地岱柑岛，以及那些泳装姐姐们……嗯，这种事情也是无论如何也少不了小刚的。结果到了岱柑岛的研究所发现：传说中的内木博士竟然是最对小刚口味的漂亮姐姐，然后就以观察精灵的名义离队了……后来莫名其妙地离开了内木博士的研究所，似乎受到了非常大的打击，只要有人提起内木博士便陷入失魂状态。在小智家帮忙一段家务后有所缓解。



▲从橘子群岛回来，只要有人提起内木博士就变成这样……

小建

声优：关智一



动画版的主角一行的旅行向来是三人一组，小刚很没出息地离队了，不过在小智和小霞遇到了擅长水系的精灵观察员小建，于是三人一组的队伍又结成了，而且还是队里的导游。比起作为馆主的小刚，小建的特长更

来自于其对精灵的观察以及其速写，头上缠的红头巾是其特点。然而作为青春期少年，小建有和小刚一样的对熟女姐姐的兴趣，所以他那本写生本表面上看全都是画精灵的，实际上也有君莎、乔伊等成熟女性的画像。对于心仪女性，小建的所做是默默地给画下来留作纪念，并没像小刚那般夸张。在后来的放送局中，似乎和小霞的大姐有些关系……不过小建与小智、小霞的队伍也只维持在橘子群岛篇章中，到篇章的最后，由于仰慕大木博士，便留在大木博士的身边做起了帮手。而后在《超世代》、《钻石与珍珠》以及《放送局》动画中，小建也都有客串。



火箭队二人一猫组

声优：林原惠&三木真一郎&犬山犬子



作为搞笑+反派双重身份的火箭队二人一猫特别行动队，自然不能在橘子联盟里落下。尽管被老大任命到飞行船部门，但从小智他们回到真新镇开始，这二人一猫依旧继续锲而不舍地捕捉皮卡丘，结果自然还是一次又一次的“好讨厌的感觉”。在小智的橘子联盟道馆战中，这二人一猫组照例出来捣乱，但在小智和馆主的联手下无一不被击败，尽管没有和大模大样的馆主阿义交手，但阿义的椰蛋树在跌出场地时也把火箭队给撞到海里了……

大木博士

声优：石冢运升

橘子群岛篇就是源自于大木博士让小智去取GS球，于是呢，有了接下来36集的精彩大冒险。



内木博士

声优：潘惠子



和整个橘子群岛篇一样，内木博士也是原创角色，是大木博士的好友，更是个美丽与学识兼具的女博士，主要研究课题是精灵的区域性差异。这个漂亮姐姐有点工作狂的感觉。得到GS球并尝试各种方法均打开失败后，便求助于大木博士来解开个中之谜团。与学术造诣对应的是家务上的糟糕，因此房间总是乱糟糟的，进一步证实了“女生房间干净”是都市传说。她有三个看着怪怪的萝莉当助理，当小刚来到橘子群岛后，便也成为了主动送上门的助手。

■内木博士和她的三个奇怪助手。



小茂

声优：小林优子



在橘子群岛的剧情中，小茂仍然作为小智的劲敌出现。在火箭队掠夺大木博士研究所时及时归来独自打败了火箭队，尔后和小智进行了一对一的宿敌大对决，用伊布战胜皮卡丘后，踏上了前往城都大陆的联盟征战之旅。

花子

声优：丰岛正美



小智的老妈戏份仍然不多，但依旧是出场必有笑点，母子相逢时观众甚至来不及感动……某次和吸盘魔偶外出时发现了失魂落魄的小刚后，便给救了回来。

敦美

声优：长泽美树



南十字星西部之星，夏干岛精灵道馆的馆长，也是小智在橘子联盟挑战的第一个馆主，小建在提到她时便说是个“非常厉害的训练师”，擅长水系精灵，而对手也必须使用水系精灵对战。弟弟阿达则以助理的身分和她一起经营道馆。她的精灵有海刺龙和水箭龟。



小智战胜敦美后，获得了樱花徽章。

小丹

声优：松本保典



南十字星东部之星，性格有点自我中心的馆主，奈普鲁岛精灵道馆的馆长。也是小智在橘子群岛挑战的第二个馆长。尽管看起来更喜欢水上运动，但他的道馆却是雪山，以水与冰雪的混合方式来考验对手。最初时隐瞒身分，和小智以不依靠精灵的方式比赛爬山，爬上山后又制作冰船，又用冰船来滑雪。其精灵有掌握冷冻光线的尼多后，以及飞天螳螂、顽皮弹、怪力和小拳石。负于小智后，给了小智白浪徽章。



▶小丹还有一件小拳石图案的T恤。

阿义

声优：堀川亮



南十字星南部之星，柚子岛道馆的馆主，有个叫玛丽的妹妹。阿义是个看起来非常装模作样的人，但对小霞很有意思。和小智的对战是同属性精灵大对决，使用了小海狮、椰蛋树、电击兽和宝石海星，即便椰蛋树被打出场地也意外地坑了火箭队。小智胜出后从他这得到了轮宝徽章。



琉璃子

声优：小山茉美



南十字星北部之星，榴柑岛道馆馆主，也是榴柑岛旅店的经营者。比起其他三位馆主，琉璃子的性格就好得多了，起码没吐槽也没自夸。与她的战斗是小智在橘子群岛的最后一场道馆战，但初次遇到琉璃子，小智却被琉璃子误认为是她儿子……道馆战的规则为二对二战，其精灵有嘎拉嘎拉和胡地，小智胜出后从琉璃子处得到了琉璃徽章。



勇次

声优：游佐浩二



勇次便是橘子联盟的首席训练师，造型上或多或少有些阿渡的影子。虽然并没有证据证明其取得联赛冠军，但作为橘子联盟首席训练师的地位以及慕名而来的挑战者，还是证明了其实力。作为胜利者杯的BOSS，挑战者要准备全6只精灵来与他进行6对6的全员对决。精灵有百变怪、大岩蛇、耿鬼、妙蛙花、电击兽和快龙，其精灵的战术上完全可以看出他与众不同的作战风格，其中电击兽使用了除电磁波外全部的电系技能，而快龙更使用了多达10个技能。最终负于小智，而小智也终于获得了优胜者杯。



▲勇次是动画中小智挑战的第一个掌握600系准神兽精灵的训练师。

船长

声优：石井康嗣

300多年前的橘子联盟冠军，擅长鬼系的大叔。在《幽灵船与幽灵神奇宝贝》中，在鬼斯和鬼斯通的记忆中出现。其名字并没有在动画中提及。



橘子联盟的歌曲

片头曲

ライバル！（劲敌！）

集数：82～117话

作词：户田昭吾

作曲：田中宏和

演唱：松本梨香



有你伴我（港版原创）

集数：54～117话

作词：陈韦里、陈庆祥、豪哥、阿伟

作曲：孙敬凡

演唱：孙启凡

主唱：陈庆祥



片尾曲

ポケモン音头（神奇宝贝歌谣）

集数：105（也是53～63的片尾曲）
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：渡部チエル
演唱：小林幸子



タイプ：ワイルド（Type Wild）

集数：70～104
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
演唱：松本梨香



ラプラスにのって（坐在乘龙背上）

集数：106～117
作词：川村久仁美
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：饭冢雅弓&爱河里花子



橘子群岛篇全集目录

82	真新镇，新的开始	マサラタウン！あらたなるたびだち
83	飞行船是不幸船？	ひこうせんはふこうせん！？
84	南国神奇宝贝与GS球	なんごくポケモンとGSボール
85	拯救乘龙	ラプラスをたすけろ！
86	橘子联盟夏干道馆	オレンジリーグ！ナツカンジム！
87	消失的神奇宝贝之谜	きえたポケモンたちのナゾ！
88	水晶大岩蛇	クリスタルのイワーク
89	粉红神奇宝贝之岛	ピンクのポケモンじま
90	化石盔的化石秘密	カブトのかせきのひみつ！
91	跳吧！神奇宝贝豪华友轮	おどる！ポケモンショートボート！
92	再见可达鸭，又来了哥达鸭！	さよならコダック！またきてゴルダック？
93	航海的乔依，破浪前进吧	セイリングジョーイ！あらなみをこえて！
94	奈普鲁道馆　雪山之战	ネーブルジム！ゆきやまのたたかい！
95	大胃王卡比兽！大恐慌！	おおぐいカビゴン！だいパニック！
96	幽灵船与幽灵神奇宝贝	ゆうれいせんとゆうれいポケモン
97	喵喵之岛	おニャースさまのしま！？
98	飞天螳螂，战士的尊严	ストライク！せんしのほこり
99	南方之岛，全员大合	みなみのしまだよ！ぜんいんしゅうごう
100	四天王科拿，冰之战斗	してんのうカンナ！こおりのたたかい！
101	尼多朗的恋爱故事	ニドランのこいものがたり
102	大平原的小磁怪	だいへいげんのコイルたち
103	下水道的怪物	ちかどうのかいぶつ！？
104	柚子道馆类型格斗三比三	ユズジム！
105	皮卡丘对抗喵喵	ピカチュウVSニャース
106	喷火龙，就决定是你了！	リザードン！きみにきめた！！
107	灭火大赛，杰尼龟对抗卡咪龟	ひけしたいけつ！ゼニガメVSカメール
108	燃烧吧！卡比兽！	もえよ！カビゴン
109	接棒决战，最后的道馆！	タッグバトル！さいごのジム！
110	鲤鱼王的进化秘密！	コイキング！しんかのひみつ！
111	蚊香蝌蚪和小霞！	ニョロモとカスミ
112	胜利者杯，全员大对决，六VS六	ウイナーズカップ！フルバトル6VS6！！
113	最终战斗，快龙登场！	ファイナルバトル！カイリューとうじょう！
114	再见了，乘龙！	さよならラプラス！
115	顽皮弹大爆炸	マルマインだいばくは！？
116	真新镇，我回来了	かえってきたマサラタウン！
117	宿敌大对决，小茂对抗小智	ライバルたいけつ！サトシVSシゲル！！

口袋妖怪原型探析

——新世代的美国风情

第五代《口袋妖怪》拥有大量的美国元素，这其中包括地方特征、NPC风格甚至于口袋妖怪。本辑为大家带来的，就是三组非常具有美国特色的精灵的原型探析，一起来了解它们所蕴含的美国文化。

文／迷 编／马修

具有美国文化色彩的伊宿地区



▲《黑·白》的伊宿大陆全景，当时西南部分还没开启。

作为《口袋妖怪》第五代冒险舞台的伊宿地区，是一个远离关东、城都、芳缘和新奥的全新地区。这里的“新”不仅仅指的是新的精灵和新的冒险，就连伊宿地区的设计原型也从日本本土跨向了世界，相较于之前的地理原型关东、九州以及北海道，伊宿地区的设计原型从世界知名大都市美国纽约中得到灵感并加以改良而来。

伊宿地区的日文名为イッシュ地方，イッシュ的平假名是いっしゅ，其汉字是“一种”，。伊宿的英文名是Unova，Unova可能是由单词unite（联合）或词组The United Nations（联合国）变化而来。法文名是Unys，由un（一）和 uni（联合）变化而来，德文名Einall则是由eins（一）和 alles（全）组合而来，意思大约是“都在同一个”。无论是哪种语言的译名，其想要表达的意思大致可归为“一种的、统一的”的意思。我们都知道现实中的美国是一个科技发达、国力雄厚并且拥有多文化和民族多元特点的具有年轻历史的国家，不同肤色、数百种语言、来自世界各地的人们在此云集形成一种统一。为了与现实中的美国的多文化和民族多元相呼应，伊宿地区也在多个方面体现出这一“统一”。其中，在游戏中最早接触的精灵草、火、水系的御三家分别对应西方皇室贵族、中国古代经典小说中的武将和日本传统武士。游戏流程中途遇见的训练师的职业也更加丰富多彩，不仅有新增的街舞者、歌手等，就连现实生活中的足球、篮球、棒球运动员也在游戏中以训练师的身分出现。“肤色”这一在前作由于红唇姐事件曾糟避讳，但“各种族融洽相处”的健康主旨在伊宿地区体现得很饱满，雷文市的运动场里常能见到打篮球的黑人训练师和踢足球的白人训练师；道馆馆主既有身宽体胖的黑人大妈雅洛安、也有身材俊俏，皮肤白皙的偶像模特嘉米蕾，肤色不仅仅体现在人物角色中，在精灵中也不

乏黑脸颊的妖精棉和白脸颊的金香仙子，分别限定于《黑·白》两个版本中。







伊宿地区地图的城镇的设计依然尊重了多文化的特点，南方有以纽约曼哈顿特区为原型的现代化大都市——飞云市，北方有恪守旧规、生活作风传统的小镇——笼目镇，以及中部地区有阿拉伯风情的交通不便利的小镇——山路镇等等。在语言方面，虽然现实中的美国是世界上不同种类语言使用最多的国家，但是在口袋妖怪的世界里语言和国籍的概念都十分虚无缥缈，不过在飞云市里某建筑的某楼层里玩家依然可以与来自西方国家的NPC对话，他们说着玩家难以理解的外语。

▲第五代新增了不同肤色和不同职业种类的训练师。

伊宿地区不同肤色、各行各业的人物角色与姿多彩的地域文化结合得相得益彰，部分角色与建筑设施的设计也是直接取材于现实中的美国。素有“地底之王”之称的地系道馆馆主亚坤头上的帽子的设计灵感显然是来源于19世纪美国的西部牛仔的牛仔帽，隐藏地点联合之塔的设计原型显然是座落于纽约曼哈顿东河沿岸的联合国大厦，新版本《口袋妖怪 黑2·白2》中的新增地点口袋坞无疑是将好莱坞电影制片厂移植到了游戏中。而在第五代新增的的156只精灵中的部分精灵也或多或少的带有美国的色彩，下面就让我们一起来了解下第五代的具有美国气息的精灵的设计。

No.627 毛头战鹰、NO.628 豪武战鹰



豪武战鹰系列是《口袋妖怪 白》的限定精灵，与《口袋妖怪 黑》的勇武秃鹫相对应。普通+飞行属性的精灵在飞行系精灵中占有最高的比重，豪武战鹰的综合实力在众多普通+飞行属性的精灵算得上是上乘。在正式介绍豪武战鹰之前，先不妨简单介绍下第五代的“门前鸟”花斑鸠系列，花斑鸠的初始形态豆鸠是玩家冒险中最早遇到的飞行系精灵，但是由于豆鸠的能力平庸并且极度匮乏称手的本系物攻飞行技能，使得在游戏中将它训练到最后

的玩家很少（升级技能中有不少形同虚设的特攻飞行技能，但物攻飞行系技能只有一个神鸟），就算只是为了针对虫系道馆也没有特意去训练豆鸠的必要。这或许是因为之前第四代的“门前鸟”惊目翁的实力过强使得花斑鸠的实力受到严重打压。豪武战鹰的出现在一定意义上或许是为了弥补花斑鸠在第五代普通+飞行属性强力精灵上的空缺，豪武战鹰由在游戏后期才能捕获的毛头战鹰进化而来，并且进化等级较高。豪武战鹰却拥有一大批实用的精良技能：磨爪、燕返、顺风、崩击之爪、自由下落、蛮力、吹飞、勇鸟，更难能可贵的是这一串技能都是它的升级技能，并且可以通过技能机器学习岩崩，通过定点教学学习神鸟。豪武战鹰是能学会自由下落的少数精灵之一，并且是普通+飞行属性精灵中惟一能学会磨爪和岩崩的。特性方面，特性振奋和梦境特性不服输都有一定的实用价值，振奋的最大意义就在于能提升岩崩的威力，崩击之爪虽然也能发动振奋特性但是舍弃50%的降低物防的特效提升30%的伤害是不科学的；特性不服输使得对手的威吓特性的精灵不敢随便在其面前亮相。从实战的角度来分析豪武战鹰的话，其最大的竞争对手显然是惊目翁，惊目翁不仅有实用的威吓和梦境的舍身特性，不输给豪武战鹰的120的物攻和100的速度种族值，还能通过升级掌握肉搏、莽撞和电光石火，在技能的丰富程度上也一点也不亚于豪武战鹰。豪武战鹰在实战中的出场率势必会受到惊目翁的影响。



◀毛头战鹰似乎拥有初生牛犊不怕虎的稚气与勇气。

豪武战鹰的初始形态毛头战鹰拥有可爱的脸颊、一双天真明锐的大眼睛和一对尚未发育强壮的翅膀，最显著特征莫过于立于头上的一根羽毛。接下来我们同往常一样再从名字着手分析，毛头战鹰的日文名为ワシボン，ワシ的平假名是わし，其对应的日文汉字是鷲，汉语意思是老鹰，ボン的读音与日汉“坊”（ぼう）的读音类似，“坊”有对男孩的昵称的意思。不过ボン的语源还有其他的猜测，ボン还可能是菲律宾语中Ibon（鸟）的词尾的音译。毛头战鹰的日语直译大致可理解为“小鹰、鹰鸟”。英文名Rufflet首先让我们想到的单词就是ruffle，ruffle的意思大致为弄皱、激怒、烦恼等意思。而英文名以-let结尾的精灵我们之前也早已见过，其中-let是英文单词booklet（小册子）的后缀，地鼠的英文名是Diglett，可以理解为“挖洞的小东西”，那么毛头战鹰的英文名Rufflet我们也可同理理解为“恼怒的小东西”。单词ruffle与小鹰之间有何联系？这或许是和毛头战鹰的习性有关，《口袋妖怪 黑》的图鉴对它的说明是：“用脚力粉碎果实，拥有无论怎样强大的敌人都勇敢面对的习性。”《口袋妖怪 黑2·白2》的图鉴对它的说明是：“敢于直面大型对手不是因为勇敢，而是因为无谋。但也从中得到锻炼而变强。”由于毛头战鹰拥有用脚抓碎果实与不畏惧强大的天性，ruffle一词我们可以理解为形容毛头战鹰天真地用爪子乱抓一气和遇强敌愤怒迎击时的写照。



◀象征brave的豪武战鹰

豪武战鹰作为毛头战鹰的进化型态，进化后羽翼渐丰，长出了强壮的利爪，头上的羽毛也成了标志性的象征。日文名**ウォーグル**是两个音译词的结合。**ウォー**可能指的是英文单词war（战争），也有玩家猜测是**ウォーボネット**的缩写，**ウォーボネット**指的是war bonnet（北美印第安武士的战帽），**グル**显然是英文单词eagle（鹰）的日文英译**イーグル**的词尾。**ウォーグル**因此我们可以理解为“战士之鹰”或“战帽之鹰”。豪武战鹰头上的几搓羽毛的原型显然是印第安人的头饰。英文名为Braviary，词语构成简单明了，由brave（勇敢的）和aviary（鸟舍）结合而来。《口袋妖怪 黑》对其的描述是：“为了同伴不畏艰险进行战斗，可以抓住汽车在空中飞行。”如果说brave是用来解释“为了同伴不畏艰险进行战斗”，那么豪武战鹰是极少数通过升级就能掌握自由下落这一技能的精灵就是与“可以抓住汽车在空中飞行”的特点相照应。



▲白头海雕



▲白头海雕捕鱼的画面

由于伊宿地区在多方面包含了美国的特点，官方也表示豪武战鹰系列是游戏开发初期设计的具有美国特征的一族精灵之一，其原型就是美国的国鸟——白头海雕。白头海雕是一种主要分布在北美洲的大型的肉食类猛禽，性情凶猛但却拥有凌厉的眼神和华丽秀美的外表。白头海雕的头与尾羽是白色的，身体其他部分是深棕色。为了能在水域充沛、资源丰富的河岸、湖泊附近捕获猎物，白头海雕长有十分锐利的喙和爪以及与生俱来的锐利目光，通常在水面上一边飞行一边寻找猎物，当它看见水里的鱼类时便会从高空立即俯冲下来以迅雷不及掩耳之势一把抓住猎物，用短而有力的脚趾上的利爪刺穿猎物。白头海雕不仅爱吃鱼，其他小型哺乳动物和鸟类也时常进入它们的菜谱。天生具有优秀猎捕能力的白头海雕不仅可以轻易猎捕野兔、麝鼠、鸭、海雀等小型动物，有时对于比自己身形更庞大的猎物也会勇于去猎取，有关记录曾记载某些白头海雕曾经猎捕过天鹅、大蓝鹭等大型鸟类。优秀的猎手白头海雕还是飞行专家，它们在滑翔时的飞行速度可达时速56至70公里。由于白头海雕是美国的一大象征，很多徽章上都出现了白头海鹰，世界著名的海豹突击队的标志正是一只白头海雕两脚各抓鱼叉与枪围绕着锚所组成。



▲海豹突击队的队徽

从图中我们就可以看出豪武战鹰系列的设计原型不仅仅是白头海雕，从毛头



▲印第安人

战鹰和豪武战鹰头上的毛我们可以看出另一要素，就是北美洲的原土著——印第安人。早在1942年，由于地圆学说正逐渐被人们认可，意大利航海家C·哥伦布行至北美洲时错误地把美洲认为是印度并直接将当地的土著称为印第安人（印度人、印第安人的英文皆为Indians），这一名称至今被保留了下来。关于印第安人的先祖是如何来到美洲，学术界各执己见，印第安人也不仅仅限分布于美国，北美、中美、南美都有印第安人的分布。但可能正是由于美国发达的科技与美洲土著印第安人形成鲜明的对比，提起印第安人人们最先想到的往往是美国。作为印第安人的标志性象征，就是他们头上戴的羽毛。印第安人是一个敬畏自然、崇敬神灵的土著民族，头上的羽毛不仅象征着权利与地位，也表示印第安人有鸟般敏锐的洞察力，渴望思绪像鸟一样自由高飞。将美国的国鸟白头海雕与富有美国特色的印第安人的羽毛头饰相结合，豪武战鹰系列无疑是第五代最能体现美国特色的精灵。

No.629 蛋壳秃鹫、NO.630 勇武秃鹫



毫无疑问，勇武秃鹫系列是与上文介绍的豪武战鹰系列相对应的精灵，二者在性别上一公一母，在种族值分配上前者重视攻击，后者重视防守，在掌握技能方面，豪武战鹰系列注重快攻而勇武秃鹫系列注重干扰，并且二者限定于不同版本，显然遵从了口袋妖怪世界平行版本各要素相对应的准则。恶+飞行属性的精灵最早出现在恶系与钢系萌芽时代的版本《口袋妖怪金·银》中，它就是暗黑乌鸦，在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中其获得进化形态御乌鸦，是一把有双刀潜质的进攻好手；同比之下，第五代新增的恶+飞行属性的精灵勇武秃鹫就是具有双面盾牌优势的干扰与消耗能手。勇武秃鹫是继盔甲鸟之后第二只以盾牌为天职的飞行系精灵，升级所能掌握的技能与豪武战鹰相比实用的并不多，实用的技能归结起来只有勇鸟和吹飞，而黑眼神、羽休、打落、剧毒、挑拨等优秀技能都要通过遗传、定点教学或技能机器的方式掌握。《口袋妖怪 黑2·白2》中的定点教学欺诈十分适合勇武秃鹫的自身的恶属性，在高耐久的基础上还能利用对方的物攻有力地回击对手。特

性鸠胸和防尘都有各自不同的作用，鸠胸特性保证了自身的物理耐久的基础值，防尘特性可以使其在沙暴天气和冰雹天气下更好地发挥道具剩饭的价值。至于梦境特性破碎铠甲，对勇武秃鹫来说显然是弊大于利，实战中一般不会选择。

蛋壳秃鹫的日文名是**バルチャイ**，同样又是两个音译词的合成词。**バルチャ**–是英文单词vulture（秃鹫）的音译词，**チャイルド**是英文单词child（小孩子）的音译词，将两次相加并变形后就是**バルチャイ**，意为“秃鹫中的小孩子”。Vullaby是由Vulture（秃鹫）+Lullaby（摇篮曲）或+baby（宝贝）合成而来，可直译为“要听摇篮曲的秃鹫”或“秃鹫宝贝”。Child、baby、lullaby无非就是要体现蛋壳秃鹫还是雏鸟这一概念，在图鉴中对此还有更生动的说明：首先，蛋壳秃鹫的精灵分类竟然是尿布精灵，尿布在现实中是婴儿的必需品，我们很难想象蛋壳秃鹫下体穿戴的蛋壳（其实是骸骨）是如何来当尿布使用的，或许是因为外形像尿布所以就直接这么叫了。《口袋妖怪 白》的图鉴对它的说明是：“寻找合适的骸骨防御屁股。欺负弱小的精灵。”《口袋妖怪 黑2·白2》的图鉴对它的说明是：“翅膀很小，还不能飞翔。用勇武秃鹫收集来的骸骨来保护下体。”图鉴对其介绍我们可以得出两个清晰的结论，第一是蛋壳秃鹫由于尚处于幼年时期是不会飞的，第二是蛋壳秃鹫下身戴的是母亲收集来的骸骨而不是刚出生还未脱落的蛋壳（尽管像素图看上去就是蛋壳）。虽然图鉴中明确表示蛋壳秃鹫不会飞，但是在游戏里蛋壳秃鹫依然能通过技能机器掌握飞空这一技能，与此类似的例子就是嘟嘟利系列，虽然翅膀早已退化，但这丝毫不影响玩家们在初代游戏中用嘟嘟利掌握飞天。而化石精灵元祖鸟在这方面表现的就比较诚实，虽然长得一副鸟模鸟样，但在进化前就是不能自由飞行，就是学不会飞天这一技能。





▲仔细观察二者下身的骨头的话，会发现……

当蛋壳秃鹫逐渐积累经验成长之后，就会脱去下身的骸骨，进化成勇武秃鹫。勇武秃鹫的日文名是**バルジーナ**，又一音译合成词，**バル**显然是指上文已经出现过的单词**バルチャ–**（秃鹫），后缀**ジ–ナ**的原型是希腊语regina（女王）的片甲音译名**リジャイナ**，两个词相增减后得出**バルジーナ**这一名称。英文名Mandibuzz我们可

以看到单词buzzard（秃鹰类），但是前缀具体是什么单词目前尚无定论，有人认为mandi是代表mandible（下颚），但是这种猜测缺乏根据，无论是从外形还是习性都难以把勇武秃鹫和下颚之间找出什么具体联系。Mandibuzz中把Mandi变为Mandy的话，就可以得到一个在英文中常见的女子名。用一个女子名来体现勇武秃鹫全为雌性的特征也未尝不可，更何况口袋妖怪的英文名里出现真实人物姓名也不是第一次了。总结各个版本的图鉴的介绍，我们了解到勇武秃鹫有收集骨头做窝并有用骨头装饰自己的习性，而且会把抓来的猎物带回巢穴。勇武秃鹰如何用骨头装饰自己的？从图中我们可以清晰地看见勇武秃鹰头上的骨头发簪和下身的骨头围裙。由于生活习性的关系勇武秃鹫常常和骨头打交道，因此升级技能里就有骨头冲锋这一罕见的地面系技能。不少恶系精灵都有其独特的标志，恶魔猎犬和地狱猎犬身上长有酷似骨架的白色条纹，而把蛋壳秃鹫下身的头骨倒置并放在勇武秃鹫下身的骨头上方的话，就发现两骨头竟然形成了一个骷髅头颅的图案——当然，这显然不是人类的头骨，但具体属于什么精灵或动物也难以看出来。就如很多石器文化时代的人一样，一些原始的土著也保留着使用骨头做饰品以及祭器的风俗，头上插骨簪的土著女性在众多文艺作品中也很常见。而勇武秃鹫的骨簪和整个下颚骨做成的骨裙，加上秃头上的一束长毛，展现出的是无疑使一个精灵版的强悍土著女战士形象，而用头骨给宝宝精挑细选做出的蛋壳状尿布则展现了其慈母形象。


▲蛋壳秃鹫与勇武秃鹫下半身的骨头形成一个骷髅头颅。

勇武秃鹫系列的动物原型非常明显，就是秃鹫。秃鹫是一种以动物腐肉为食的肉食性鸟类，通常以平原上哺乳动物的尸体为食，并且不太擅于飞行。秃鹫在觅时会目不转睛地遥望那些草原或平原动物群体，那些躺在地上一动不动的动物是秃鹫的重点关注对象，在确认对象已经无任何生命迹象之后，秃鹫便会飞上前享用这一顿腐肉大餐。秃鹫按地域来分主要分为两大类，主要分布在非洲、亚洲地区的旧大陆秃鹫和主要分布在美洲的新大陆秃鹫。由于伊宿地区的原型是美国纽约，那么我们可以推断勇武秃鹫的原型可能为新大陆秃鹫。其中著名的红头美洲鹫是分布最广的新大陆鹫，从加拿大的南端到巴西的最南端都能见到它们的身影，新大陆秃鹫中数量最多的为黑美洲鹫秃，广泛分布于亚热带与热带地区。由于秃鹫与乌鸦一样是腐食动物，因而通常被视作不吉利的象征，不少电影和镜头的荒漠戈壁通常用秃鹫来体现其荒凉的感觉。不过美国动画中的秃鹰并不惹人反感，它们往往性情憨厚，行动大大咧咧，时常为剧情增加笑料。迪士尼公司出品的卡通电视节目《彭彭丁满历险记》有多种多样的美国平原的动物出场，其中自然也不乏秃鹫。现实中无论是秃鹫还是白头海雕都是性别分明的


▲一群秃鹫停在树枝上。



▲北美洲的新大陆秃鹫



▲《彭彭丁满历险记》中的秃鹫正抓着装作诱饵的彭彭…

鸟类，但是游戏中的豪武战鹰系列和勇武秃鹫系列却只有单一的性别。雄性象征着阳，所以官方就以雄性性别来体现豪武战鹰的勇猛果敢，无所畏惧的特点；雌性象征着阴，这也很好的映衬了秃鹫那通常漆黑的羽毛和以及食腐肉给人带来的不快之感，通过这种方式塑造了恶系的勇武秃鹫。不过和谐的口代妖怪世界并不存在物种间的捕食，勇武秃鹫除了英姿飒爽的外形，更不乏所有母亲所拥有的慈爱。

No.626 爆蛮牛

介绍完4只飞禽精灵，最后来介绍走兽精灵爆蛮牛，而这5只有美国特色的精灵的图鉴编号正好是相连的。

爆蛮牛的日文名为バッフロン，由音译单词バッファロー（水牛）和アフロ（爆炸头）组合变形而来，两词对应的英文分别是Buffalo和Afro。英文名的构成也比较好理解，Bouffant由buffalo（水牛）+bouffant（蓬松的发型）合成。日文名和英文名已经将爆蛮牛解释的不能再清楚了，就是一只“拥有爆炸头的水牛”。



▲爆蛮牛

爆蛮牛是口袋妖怪世界中第三只以牛为原型的精灵。前两只以牛为原型的精灵分别是肯泰罗与罐奶牛。以金牛座为原型设计的肯泰罗由于星座神话的关系使其性别只有雄性，以奶牛为原型的哞哞牛奶的奶源精灵罐奶牛只有雌性，而以水牛为原型的爆蛮牛有雌雄性别之分也是非常合乎情理的。有趣的是，这三只不会进化的牛精灵的种族值和都是490，特攻种族值都是40，这显然是官方故意设定的。然而爆蛮牛却拥有更丰富实用的攻击技能，如蛮牛撞击、百万大角、蛮力、剑舞等技能。特性方面，三个特性都有相应的实用价值，舍身特性与牛的坚韧不屈特点相对应，可以直接提升爆蛮牛的进攻火力；食草特性与现实中牛是草食性动物的特点相吻合，可以抵挡草系精灵的干扰并提升自身的物攻；梦境特性隔音可能就是把它头上的发型的功能夸张化了，人人都知道在物理学中疏松多孔的物体有减低噪音的功能，爆蛮牛那蓬松的发型也可以抵挡口袋

区的青少年杯中仅仅用招牌技能蛮牛爆破就击败了修提的藤王蛇。

爆蛮牛的原型详细说是美洲水牛。美洲水牛即我们常说的美洲野牛，不仅是北美洲体型最大的哺乳动物，也是世界上



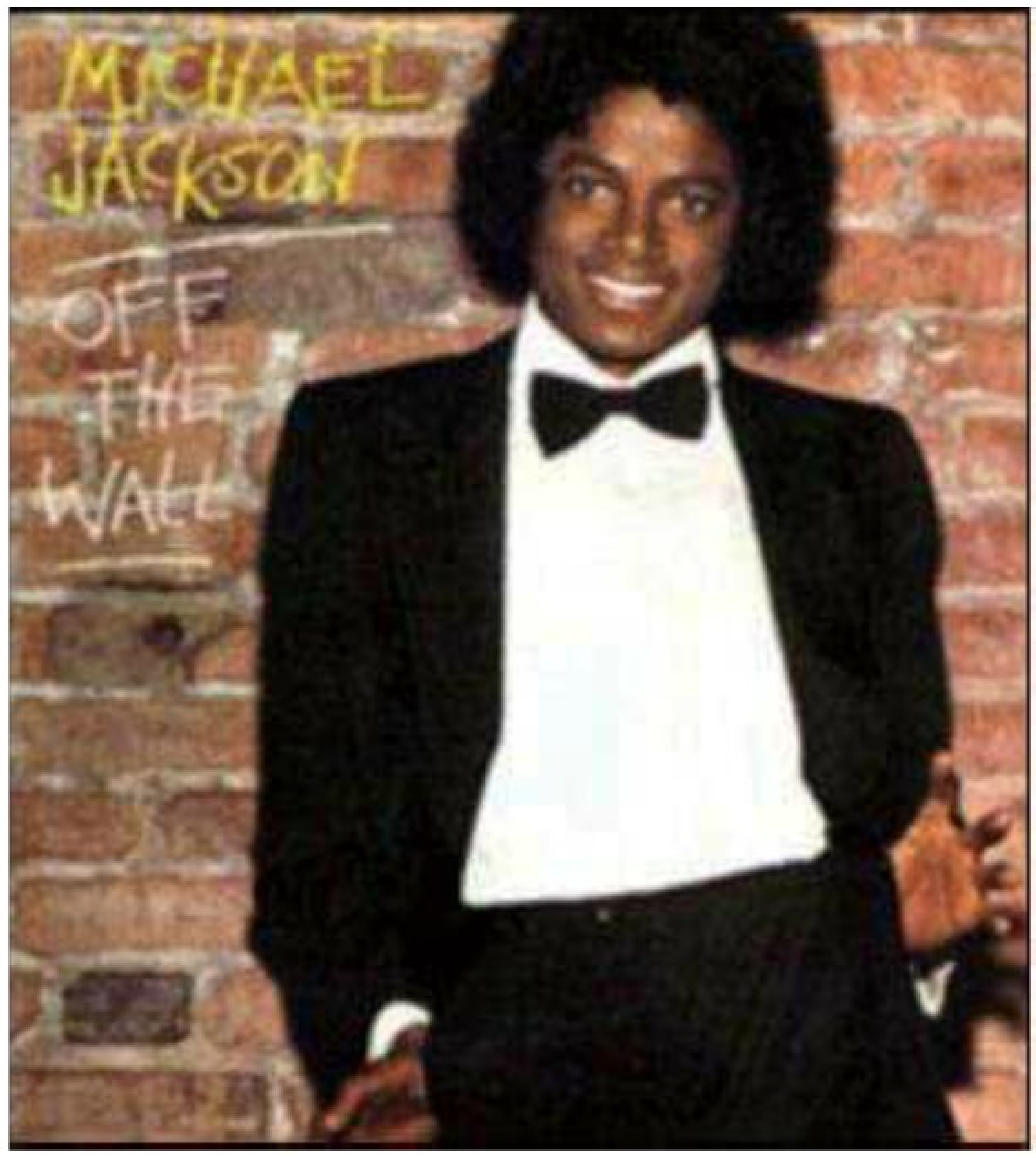
▲美洲水牛，爆炸头很明显。



▲我们平常说的拥有大角的水牛是驯化后的亚洲水牛，在中国古代的艺术作品中经常能看到。

最大野牛之一，尽管体型庞大，仍可维持60公里的奔跑速度，拥有绝对力量的雄性美洲野牛甚至不喜欢像其他草食类动物那样群居，只有雌性和幼崽才组成群体。和亚洲文化中牛的温顺与任劳任怨不同，美洲水牛是非常暴躁易怒的动物，即便是食草仍被视为非常危险的。而通过图片我们发现，美洲水牛的外形并不具备我们一般常说的亚洲水牛以及爆蛮牛那样夸张的大角，反倒是头颈上的长毛有些相似。不过《口袋妖怪》的设定从来就不完全遵从于原型，所以我们猜测，设计人在体型庞大、性格暴躁的北美水牛的基础上，又增加了亚洲水牛那极富视觉冲击力的大角并加上土著标注的圆环。

虽说北美水牛头颈上的长毛看起来的确有点像爆炸头，但同样没有爆蛮牛那么夸张，很明显也是设计人员参照现北美常



▲早年迈克尔·杰克逊的爆炸头造型。

见的爆炸头给爆蛮牛添加上去的。爆炸头是一种通过烫发使自己头发蓬松起来的一种发型，源自于60～80年代的美洲黑人发型。这种发型说起来还能联系到美洲的黑人民权运动。我们知道，黑人最早是作为奴隶贩运到美洲的，而即便在经过美国南北战争，种族歧视还是普遍存在，连拳王阿里获得奥运冠军也依旧在饭店没能获得服务生起码的服务，拳王尚且受此待遇，不用说普通民众了。早期的黑人为了与白人社会接轨，曾经尝试留头发并去理发店做出白人那样的发型，但那些处理无疑对头发甚至对人身体都有伤害。而且黑人的头发长了后，往往呈球状发展，后来很多黑人干脆懒得再去把有用的钱搭在这无用

的向白人发型靠拢的理发费用上，有的甚至给球状发型给夸张化，就成了爆炸头。而随着官方及民间种族歧视的减轻，以及黑人在音乐、体育上的优秀表现，也使得黑人那种球状蓬松的发型成为了一种新的标志，尤其是在音乐领域，留着爆炸头的美洲黑人音乐家、舞蹈家成了美洲的一个特色，甚至不少白人音乐家也有意烫出爆



▲《植物大战僵尸》中的舞王僵尸，其形象正出自于《Thriller》。



▲留着爆炸头的美国70年代黑人格斗影星吉姆·凯利，在李小龙的电影《龙争虎斗》中也有演出。

炸头来向杰出的黑人音乐家前辈们致敬。

爆蛮牛的爆炸头是美洲、尤其是美国的重要标志，美国POP CAP公司的著名游戏作品《植物大战僵尸》中的跳舞僵尸的发型就是爆炸头，《瓦里奥制造》中也有爆炸头DJ，连世界知名的美国品牌的连锁快餐店麦当劳的虚拟形象麦当劳叔叔也留有爆炸头呢。



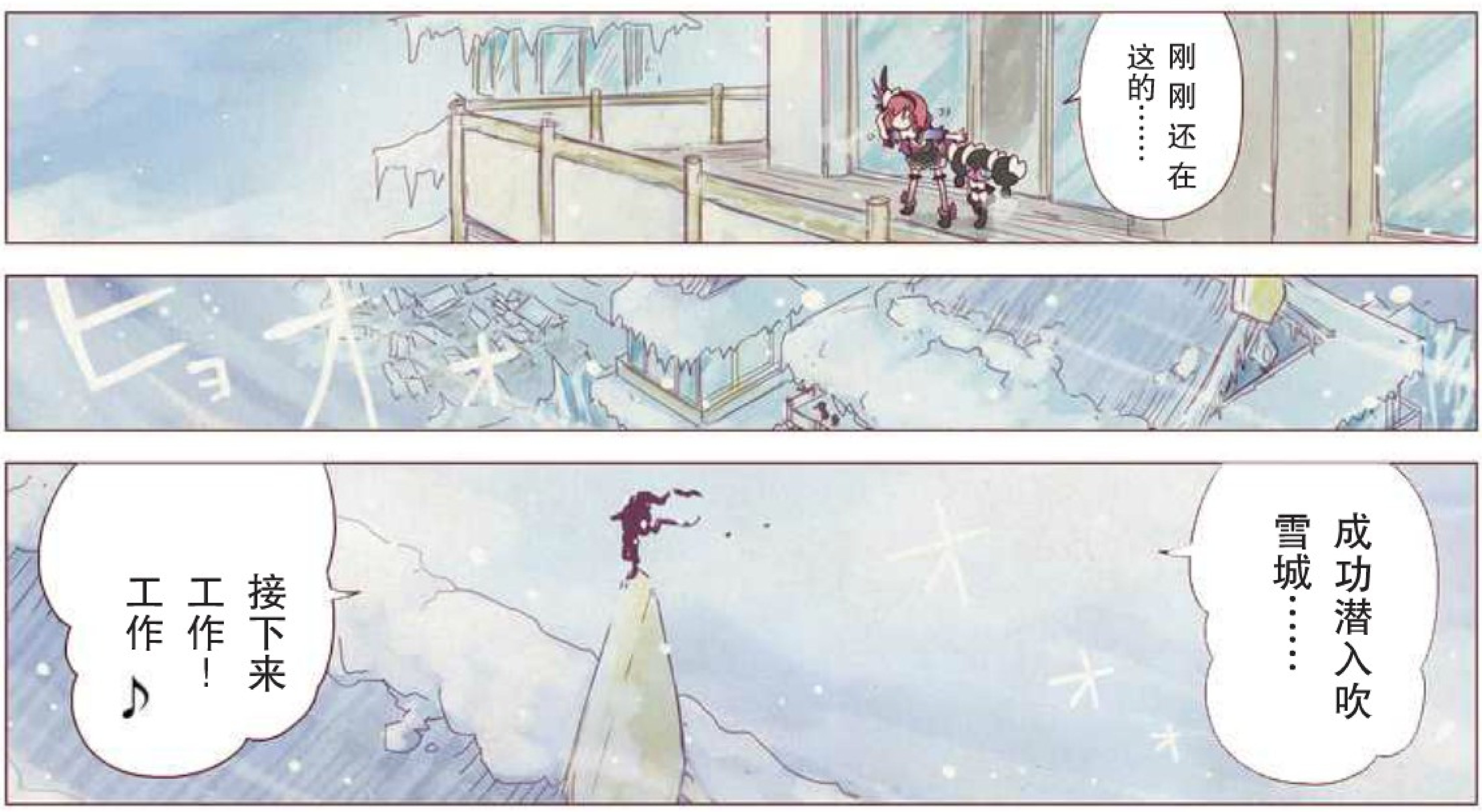
口袋妖怪+信长之野望

~乱世彩绘卷~

红之卷：女忍的故事（上）




刚刚，被没见过的武将挑战了，因为哥特米尔的活跃而取得了大胜利！
我决定选她做我的部下！
我和她可是非常情投意合！
这样的话我们就是朋友了！
真是可爱的女儿啊。
那么那个人在哪呢？
……诶？


刚刚还在这的……
成功潜入吹雪城……
接下来工作！工作！♪


我会加油的！幸村大人。
话说……真冷啊！
女忍和狃拉

红之卷：女忍的事情


刚刚你去哪了?
对不起，对不起~
嗯，有点女孩子的事情……
かぽーーん…


诶？女孩子的事情是什么？
嗯……那个啊……
好难缠啊！


顺便继续刚才你说过的。


你是因为和主人吵架而被赶出国家的？
真是可怜啊。
没错没错，他可真是个过分的男人呢（谎话）。
军势很弱，对口袋妖怪又很冷淡，又吝啬，还很讨厌洗澡和刷牙……（大谎话）
やらやらやら
哎……说起来好的男人，
都在哪里呢？
哎呀♡
你想问我这个问题吗？
你看上去非常想被人问啊……
ドサ!
这是我的宝物“乱世武将收集图册（男性版）”！
我自己做的哦♡
……


这个是翼之国的政宗大人
虽然很年轻但是非常坚强，很了不起哦。
这位是不屈之国的忠胜大人。
被称作乱世最强，是个非常优秀的男人啊……
毒牙之国的半藏大人和夜叉之国的小太郎大人也不错，
遮起来的脸和充满谜样氛围的两人真是充满魅力！
宗重大人
元就大人
庆次大人
兰丸大人
还有孙一大人……
诶！好男人有这么多啊！
きゃいきゃい
きゃいきゃい
这两个人聊得超开心啊……
パラララララ
嗯……
说起来，这个和你超合适啊。
通情达理，热血，还是个很爽朗的人……



真田幸村大人
大地之国的名武将
听说他是个重情重义的人呢。
会很担心手下忍者，对手下人非常好吧？
啊?
她又消失了啊……
忍者还真是神出鬼没，
真想把她带回御灵之国啊。
那个『忍者』是什么？
和口袋妖怪心灵相通的人叫做“武将”你知道吧?
武将们每个人都有着不同的梦想。


但是，并不为了自己，而是为了主人而生存……
那样的人被称作『忍者』。
大家都乱糟糟的呢，
是发生什么事了吗？例如……
有什么了不起的人要来了吗？
从女儿那听说的吗？
啊，没事儿……
请忘记我说的话。
这家伙真笨！
听说，这人很有名呢。
这可是让吹雪之国的光秀俯首称臣的武将……
べた
べた
べた
……

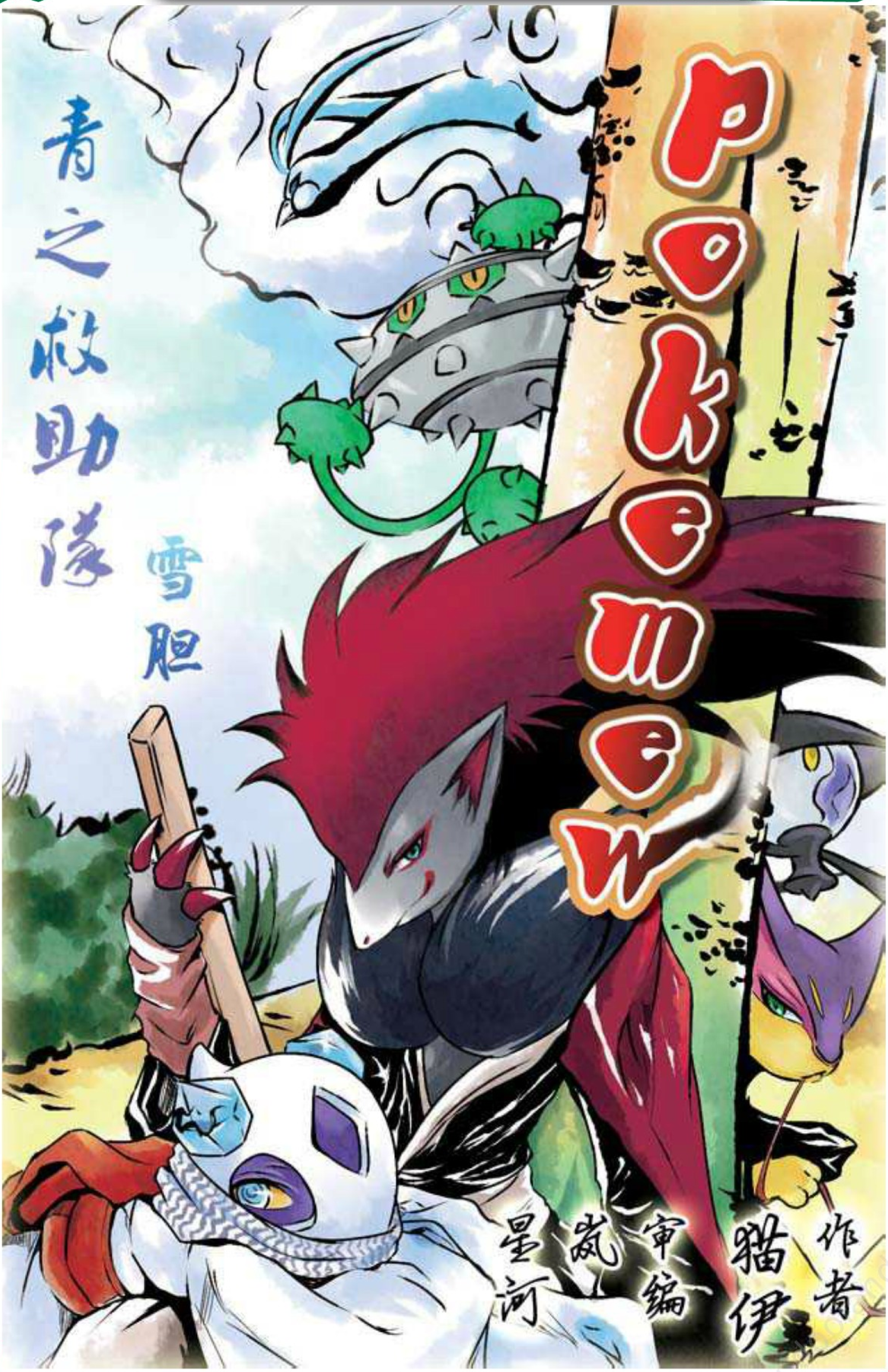

“那位大人”是我的全部。
和“那位大人”在一起是我的愿望。
哦?
啪
啪
我们到底为什么而争斗?
乘龙
为了夺取城池，而让作为伙伴的口袋妖怪受伤，不断重复战斗……
一边期望着没有战争的世界，一边持续战斗吗？
如果是『那个人』的话一定能让我看到答案……
你啊……
是为了什么而战斗的呢？
我是……
……

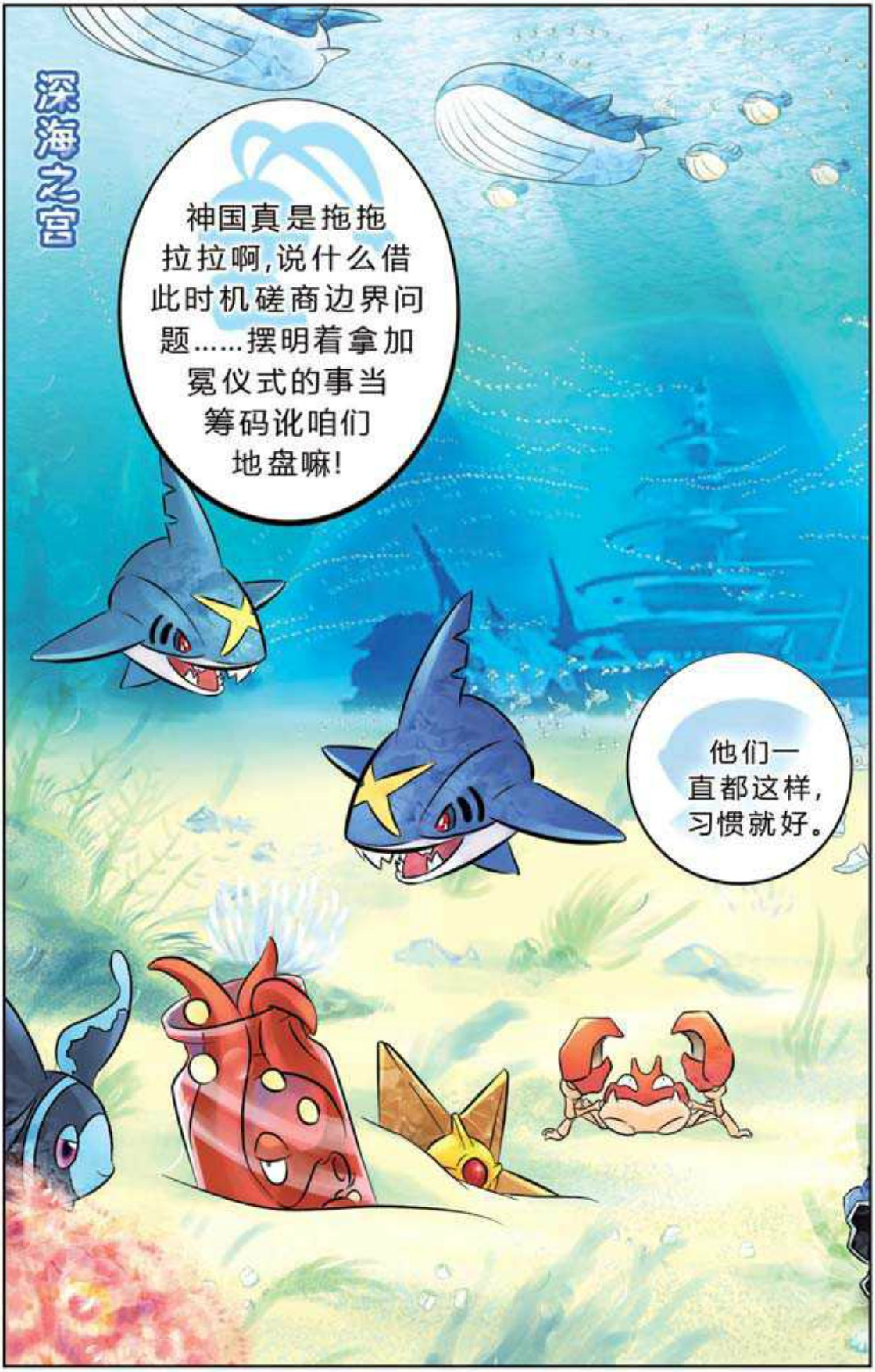

只是因为喜欢而这么做的？
……
你醒着吗？
我有话对你说，我们不是朋友吗？
一直瞒着你感觉不太好。
其实今晚，有人会来到吹雪之国，
正是了不起的信长大人。
同一天作为客人阿国来了，你也来了。
这真是奇遇啊！甚至可以说是命运！


ビョォォォォ・・・
前略 幸村大人
さらさら
就像情报那样，我终于见到了织田信长，
さらさら さららら
今后会仔细调查织田军的行动，军势的储备，请利用这些情报。
所以，请原谅我的擅自行动吧。
因为……
因为……
ぎゅぎゅ
另外，我得到了一样很不错的东西带回去哦。
可惜是男性版。
バサバサ。。

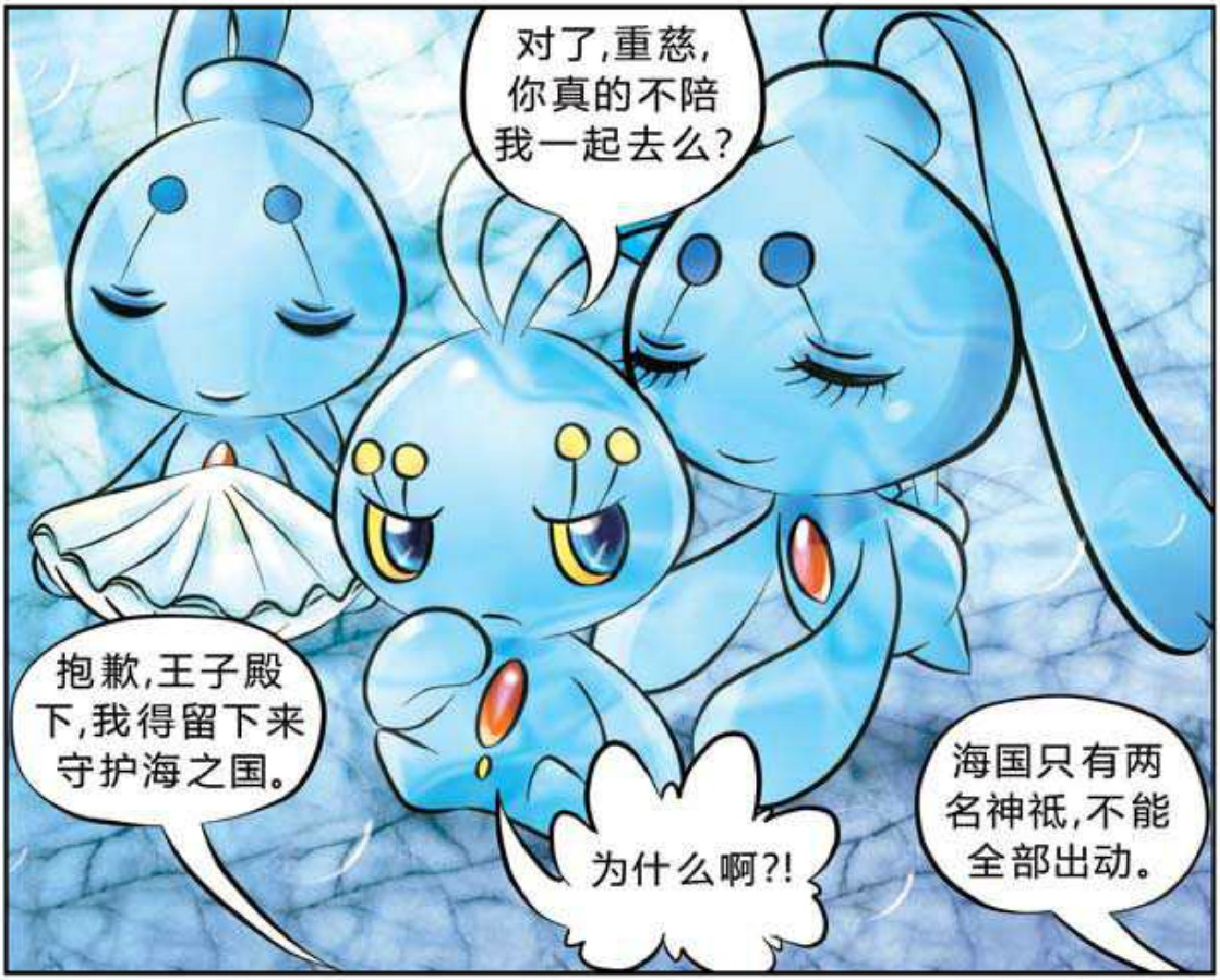

最后，请您自行销毁这封信哦。此致敬礼
那么——
下面是工作的时间了！
吹雪……御灵……不屈……翼……毒牙……夜叉……
不能阻止织田的进军，在西边的初始之国武将正在扩大势力。
使用正经的手段是没办法生存下去的啊，幸村大人……
诶？

（未完待续）


Pokemew
青之救助隊
雪胆
作者
猫伊
审编
岚
星河


深海之宫
神国真是拖拖拉拉啊,说什么借此时机磋商边界问题……摆明着拿加冕仪式的事当筹码讹咱们地盘嘛!
他们一直都这样,习惯就好。


咱海国谁当国王,从什么时候起还得经别人同意?
嘘,海王子,您的身分可不允许再童言无忌了。
啧!要不是为了加冕仪式,真不想见那帮趾高气昂的大蜥蜴!







玛纳菲的日记:这辈子第一次出远门,虽然嘴上说讨厌,其实心里还是有点小期待……陆地上的精灵是怎么生活的呢?简直无法想象……重慈说神国也有个跟我一样的王子……哦,好像是被称作"神子",但愿是个好相处的家伙。



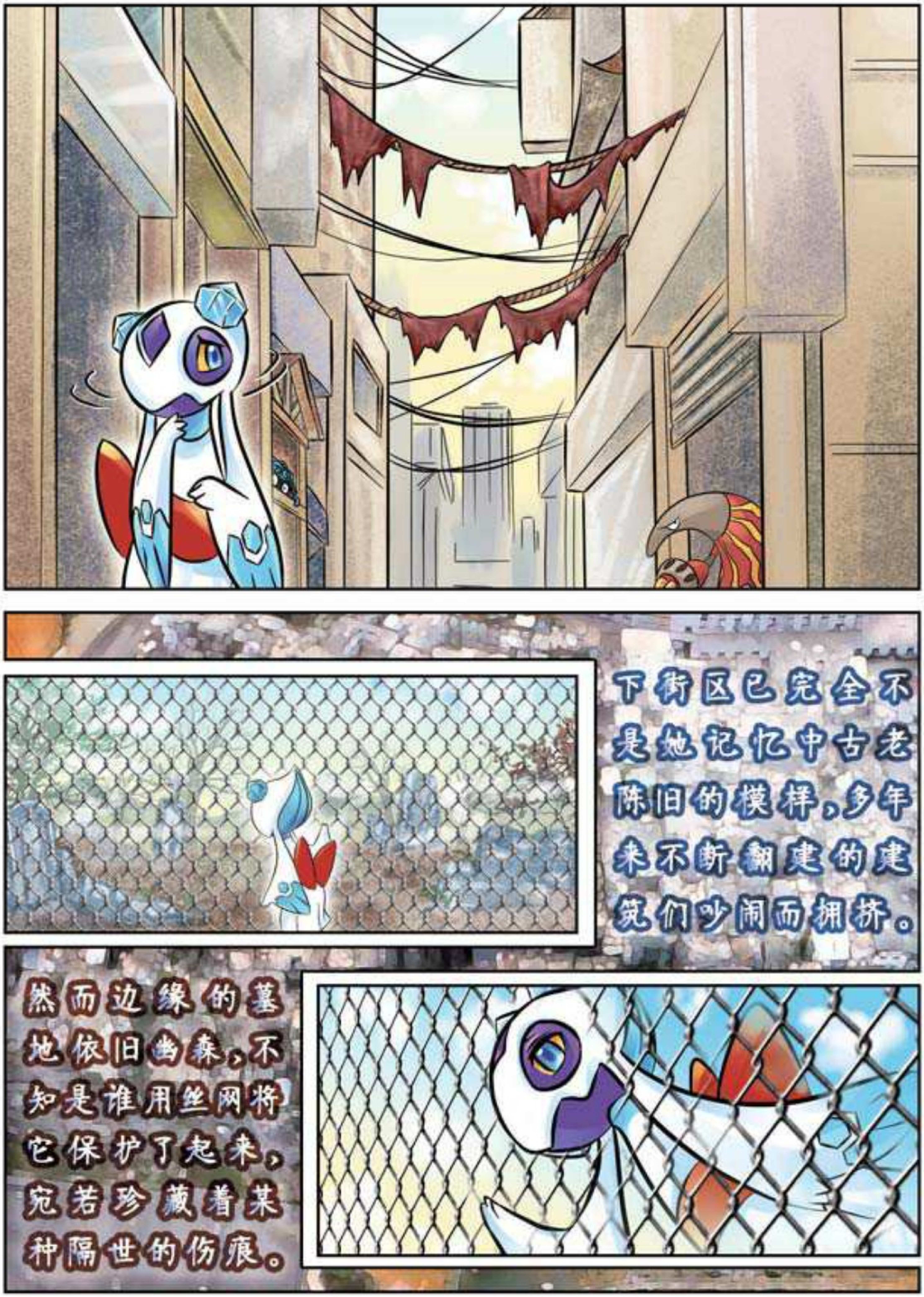

冰之影法师的微博:@Rayer @无敌の闪霆 有没有发现昨天我们转的关于那啥岛的微博都被吞了?咱们这两天干脆其他东西都别发吧,本来这个号就是注册来看游戏新闻的,又不是梦幻她们那些不织围脖会死星人。还有,劝你们别粉队长微博,除非想每天看到一水屏幕的转发三个好友参与抽奖。



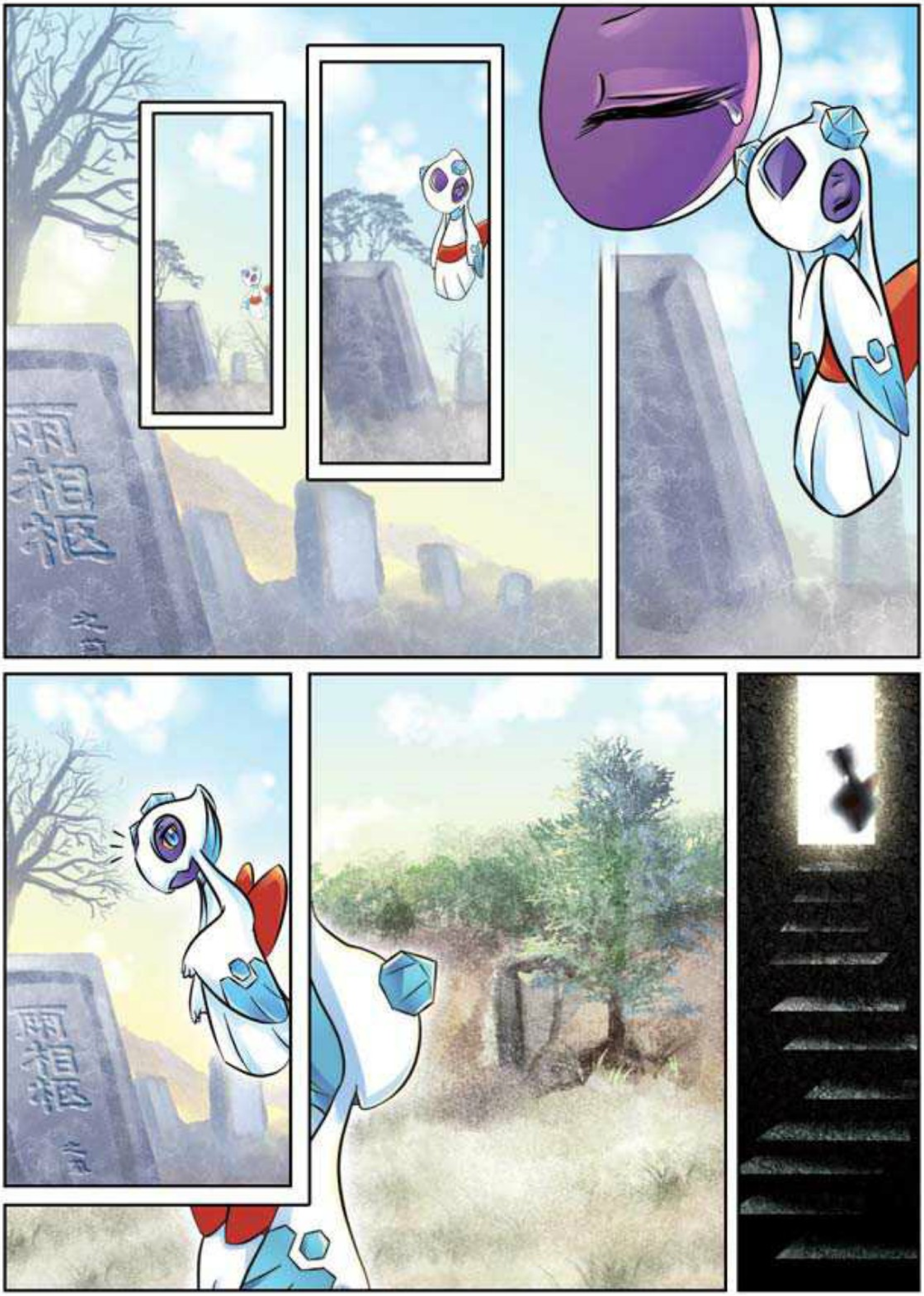
梦幻的日记:不知道为什么现在我是两头不讨好。像以前那样怒刷存在感的话大哥肯定会很烦恼,但现在我越听话他好像对我的关注就越少。虽然我能感受到他现在对我更加放心,但这淡淡的失落感是什么……或许惟一的安慰就是只有我才能与他不需要言语地交流心绪吧。




雏音的日记:为什么要请客?"监狱那件事"又是什么?这些我都一头雾水,只能从小梦姐的只言片语中得到模糊的概括,而且她也不愿跟我多说,那三个臭男生倒完全像没多大事似的,真想问他们是不是除了被疯狗撵全程都在打酱油……算啦,我又不是真的哪壶不开提哪壶。



大家还记得吗,第39~42辑中关于黑街与霜朔雪的过去,还有43~44辑中她与佐罗亚克桀诺的羁绊?如今,曾经擦肩数次的他俩,终于可以正式相见了......真心辛苦大家在坑里等了这么久!(PS:最近觉得黑街的设定有点像九龙寨啊......)



我常常在想，热闹的青队，其中很多成员的家庭都十分残缺：霜朔雪、雷犽、冰影、雏音皆丧父亡母；梦幻则天生除哥哥幻梦外不可能有别的亲属；仙岚虽父母尽在，却失去了兄长诺辰。想来也只有闪霆和莉莉安家庭齐全了……



关于本辑漫画封面:如大家所见,这次恶搞的是《滑头鬼之孙》,其中霜朔雪COS的正是里面的雪女冰丽~嗯,她俩眼睛颜色几乎完全一样呢……虽然性格方面冰丽其实更接近莉莉安些?霜朔雪性格还是更接近冰丽的母亲雪丽啊……



接上页:不过,我还是觉得雪丽的立场更接近紫璧邪一些。其他角色就没有特定的对应了~只是按照构图排布,毕竟不可能随时都能够达成高同步嘛~总之,辛苦那些一直在贴吧给我留言要求画《滑头鬼》封面的热心读者们了!(PS:其实我最喜欢的是良太猫呢~)





紫璧邪的日记:我费尽心思阻止桀诺遇见霜朔雪,却万万没料到那女鬼竟会亲自找上门来。也罢,我只是担心混蛋狐狸一头热去贴那块冷冰,反会给黑街带来麻烦,毕竟我早就调查到她在救助队工作。现在想来,我当时似乎做得太过火了……

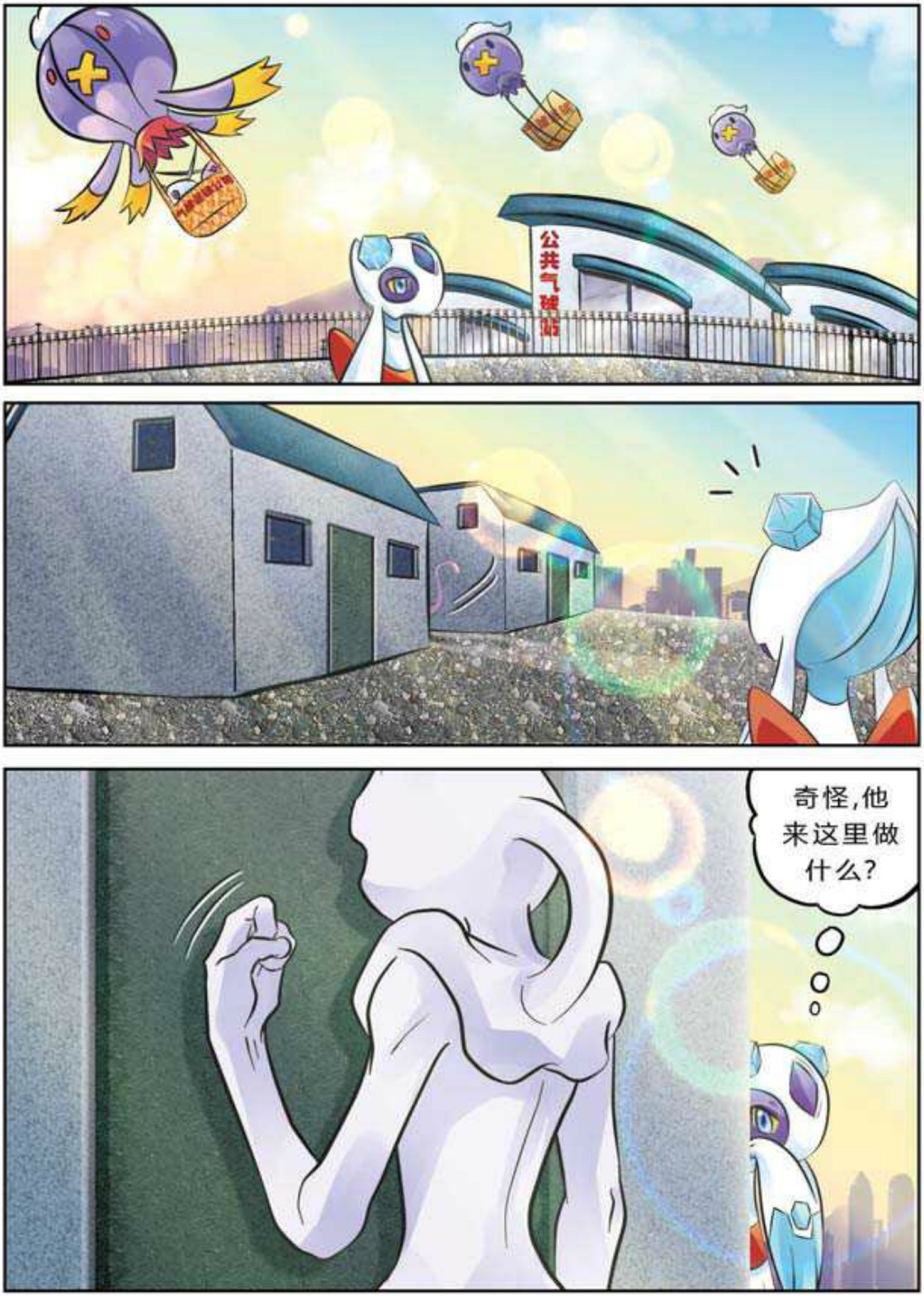




仙岚的日记：很难说我能不能够真正理解霜朔雪。我相信我和她，甚至其他青队队员的相遇都绝非偶然。明明讨厌和陌生人交流的她，却执意要担任情报员，定有她自己的理由。我想，是与某张照片上的少年有关吧……



(接上)不过,我无意窥探她的私事,甚至未曾期待她有朝一日能向我言明。我只愿,她所寻觅的答案,能令她平静。毕竟,建队以来,我已看过太多恩怨,从雷犽,到小寒……我不想让朔雪也陷入这样的纠葛……



POKEMEW

相逢相离,缘起缘落,在霜朔雪终于与桀诺重逢、互表心迹时,却未曾料想超梦竟也出没于黑街巷陌,为此她原本稍稍放下的心又紧悬起来……桀诺的计划依然在缓慢而坚定地进行着,如此种种,命运……又会产生怎样的变数?

《POKEMEW》世界地图
(请顺时针旋转后观看)



1:红色为风国领地,金橘色为神国直管区域,蓝绿色则是海国境内的陆地。
2:黑色城市图标代表黑街的地理位置,其余皆为风/神/海三国首府(*海宫会随洋流飘移)。
3:和"《救助队》系列"一样,有云朵的部分是未勘探区域,灰色为无主荒地。



口袋妖怪DP物语

第6卷 第3话

激烈冲突！晴太VS广也

伊原しげかつ/绘　　半夏/译


等着吧广也！
绝对会和你决一胜负的！
晴太选手漂亮的逆转取得胜利，突破第一次战斗！


ワァァァァ
晴太那家伙，已经能够在新奥大赛取得胜利了啊。
不愧是那个人的孩子啊……
想起来，那个人也和晴太一样是个自由奔放的男人……
让我照顾孩子，你去旅行？
你在想什么啊！
如果是博士的话就没问题哦！
怎么会没问题哦！


世界上还有很多很多的口袋妖怪！
我的旅程还没有结束！
就这样，拜托了哦。
他真是个乱来的男人。
哎……但是……
也是没办法啊。



www.dooland.com


那么继续新奥大赛白热化的战斗！
不要把视线移开哦！


重钢蟹，慧星拳。
双尾猴！


双尾猴！
乱抓！
铁壁。
什么……
居然……
居然一下都打不中！
好厉害的训练师。
是的。
他能够先读对手2招或3招，计算之后按照战术安排进行比赛。


臂锤。
活用口袋妖怪的能力，
可以说他达到完美。
没错，就好像冷冰冰的程序那样战斗。

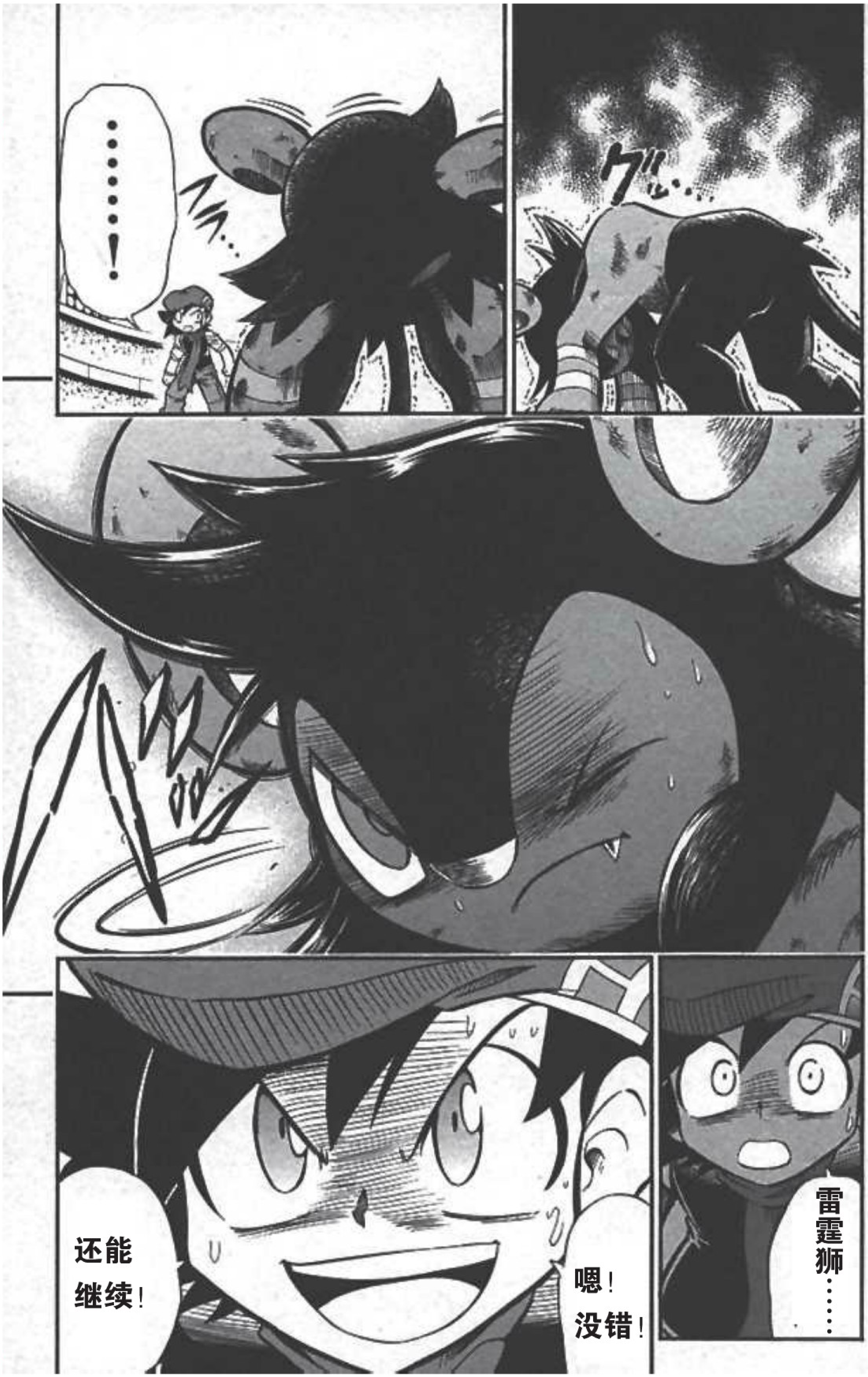

老实说现在的晴太还不是他的对手。
想要取胜，就必须更加成长，用长处取得胜利。
タン
上吧！这一次该我们出场了！
ダン
没错，晴太还能更强！
在这个大赛上进一步成长！



www.dooland.com


加油！雷霆狮！
是充电啊！


雷霆狮！
实力不济的雷霆狮，而且体力也达到界限了……
这只是给口袋妖怪带来伤害的多余的战斗。
果然没有看的价值。
雷霆狮……


……!
雷霆狮……
嗯！没错！
还能继续！


诶？雷霆狮又站了起来！
就是现在——！
威力倍增的闪电——！


ドッ
ワァァァ
晴太选手再一次取得了逆转胜利！
进入了准决赛！
很好，广也！
下一次就是和你的战斗了！
呼……
好不容易才取得胜利啊，光美……
诶？
光美去哪里了？


是的。
我不会搞错的。
好，我会和七灶博士一起。
……好。
那么，我继续任务了。
パタン
クルッ


在说些什么呢?
比下一次的竞争对手还要重要?
偷听吗?真是没礼貌的家伙啊。
诶?先偷听的不是你这家伙么?
还是，你在说什么不能被人听到的事情?
广也。


马上在A区域的准决赛即将开始了。
选手请到会场集合。
クル
似乎你知道了些关于我的事情，
如果你阻碍我的话，
就会把你除掉！
再见了。
トットットッ
真可怕啊。


大家久等了！下面准决赛开始！
未完待续

口袋妖怪四格笑事典

绘／やましたたかひろ






上吧！大钳甲虫！
使用新必杀技！
利用角的新必杀技，
大钳甲虫弹弓！
居然打中自己！


来决定天才口袋妖怪NO.1了哦！
哦！
智力指数5000的胡地！
因为长生而有很多知识的九尾！
問題集
还有什么都能记住的梦幻！
我不会输的！
辛苦你们了
原来是让我们帮忙写作业啊！


在枯叶市得到了破烂的钓竿。
这样就能钓鱼了！
但是只能钓到鲤鱼王！
这到底是为什么？
讨厌！那我就用它去勾裙子！
呀……
讨厌
足球可真是帅啊。
少年足球教室
好！我也去足球教室学习足球！
目标是世界杯！
扑哧
你的话，大概不行……


镰刀盔！飞天螳螂！
为了口袋妖怪对战而集合进行特训！
グフフフ
呵呵呵，好的啊。
把这双手的利刃磨得更加锋利吧！
举起红色！举起白色！
不要举起红色！
不要举起白色！
这是特训？
今天来钓鱼吧啾！
キュルルルル
线轴哟，把线松掉！
诶？
声……声控的吗？
这个线轴也太厉害了！
因为这是绿毛虫……


以2马赫速度飞行的比雕，
担任着邮递员的工作。
想邀请凯西过来玩，写了一封信给它，请帮我转达。
好的！包在我身上……
ずどん
多谢招待！
那个……我用心灵感应感受到了……
请考虑下我的立场！


口袋妖怪对战！
上吧！蔓藤怪！
啊！他拔掉了我的藤蔓！
再来一根
中了再来一根奖励冰棒一个！
你们居然还搞抽奖啊！



*日语中"传记"和"电"读音相同。

绘 / 宇宙世G 编 / 马修


POKEMON海贼团
捡钱 A 梦诞生
这不是口袋妖怪的蛋吗？
真好奇会孵出什么来。
哒
哒
哒
走ooo
刷步数 ing…
走ooo
哒
哒
哒
哒
哒
哒
啪
吵死人了！！

此刻我想念自行车



未出生的危机



运气


是妙蛙种子啊！
太好了，我记得你说过喜欢妙蛙种子。
我还担心要是孵出你不喜欢的该怎么办呢。
哪有怎么办，哪来的回哪去不就好了。

饲料


我可不会给你额外的饲料费哦！！
害我吃不到布丁的仇是很大的！！
这下该怎么办呢？
种子是植物，那需要的不就是肥料而已嘛？
我这就去弄肥料来。
WC
不要！

那个是本体



便利的 LV13



反正不是自己的名字



萌 . 命



神奇宝贝特别篇

三十七卷简介（下）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

帕尔、戴亚和大小姐三人齐心协力救出了三圣菇，破坏了银河团制作第二条赤之锁链的计划。同时，希罗娜在银河大厦控制室里击败了赤木，察觉到计划有变，败走的赤木赶往殿元山重新筹备和召唤两大神兽。此时，部分道馆馆主也已到达殿元山，战事一触即发。

本辑概要

银河大厦里，希罗娜找到了已经精疲力尽倒在在地上的大小姐一行人。知道三人成功救出了三圣菇，希罗娜对他们的勇气大加赞赏，之后希罗娜让三人乘上自己的叠翅鲨龙前往殿元山，而自己则骑车前往。大小姐旅行一开始的目的地就是登顶殿元山，没想到现在会因为拯救新奥这种似乎跟自己完全沾不上边的理由登上去，帕尔和戴亚感叹这或许就如希罗娜小姐所说的，一切都是命运在引导。途中大小姐把自己在玲奈那获得的猛犸从包里拿出来送给了戴亚，帕尔对大小姐的成长感到十分的惊喜，不但单独完成了道馆挑战赛，并且还把八枚徽章都收集到了。就当大小姐准备把包合上的时候，发现了包里的东西似乎和以往有些不同……

与此同时，殿元山周围产生了剧烈的震荡。在山上的银河团三干事告诉道馆馆主们，帕鲁基亚和迪亚路卡已经被召唤出来，现在无论做什么都已经来不及了。这时除了电磁以外其他的馆主也都赶到了，原来东钢父子和地道大叔在殿元山地底下利用野生精灵挖掘了一条通道，所以顺利地绕过所有银河团的警戒。有其他馆主的加势，银河团三干事被成功击败，不过就



当众人开始前往枪之柱的时候，空间发生扭曲，迹象表明两大神兽正在厮打。博士告诉众人，现在接近枪之柱的方法只有一个，那就是从地下进攻，先去破坏控制神兽的赤之锁链。

通过隧道突然出现的道馆馆主们确实让赤木一惊，就算自己派出精灵去攻击他们，也没法阻止他们破坏赤之锁链的行动。最终，其中一条赤之锁链被成功破坏，但是，神兽之间的战斗并没有停止，时间也开始发生扭曲。

随后希罗娜及大小姐一行人也赶到山顶参与进了战斗中。而在另一边，一名神秘人出现在战败的三干事面前。土星似乎对她很了解，攀谈中得知对方腿上的冰冻伤并没有完全康复，于是把自己的一段绑腿交给对方。她就是……

剧情评析

最终战的帷幕已经拉开，众道馆馆主击败了阻挡去路的银河团三干事。可惜为时已晚，两大神兽已经被赤木召唤了出来，时间和空间都开始发生扭曲。这一切能否被阻止呢，新出现的神秘人又会对战局有何影响呢？下面，笔者来讲讲自己的看法。

两条赤之锁链中的一条被道馆馆主们破坏了，虽然短暂的一瞬间世界恢复了原样，可依旧无法使神兽停手。这说明破坏锁链是有效的，但破坏一条无法让两只神兽都摆脱赤木的控制。只有将另外一条一并破坏，或许才能让神兽之间的战斗停止。

突然出现在三干事面前的神秘人，相信一直关注着特别篇的读者一定不会对她陌生。她曾经是火箭队三兽士之一，把小智、小茂等图鉴持有者石化，并帮助了被困在次元裂缝里的赤焰松和水梧桐，为他们提供一套逃生的盔甲。没错，她就是萨奇。她为何会在这时出现，从她和木星的对话，似乎表明她们认识已久。穿着银河团衣服的她，莫非一直都在暗中为银河团工作？她的脚为何会有冻伤，又或许是因为这个伤，所以才迟迟没有露面？而这个伤又是如何造成的呢？这一切，还都是个谜团。不过可以肯定的是，接下来要对付赤木会变得更加棘手了。



大小姐从自己一直随身携带的包包里取出要给戴亚的精灵球的时候，似乎发现包里有什么不对劲。包里的到底是什么呢？笔者觉得，或许是多了什么东西，大家回想一下，大小姐和玲奈她们一起倒在神柱王遗迹前的时候，她的一个精灵球滑落了出来，这到底意味着什么呢？而且最后三人不知为何都被送到了镇上。这到底又是谁的所为呢？莫非就是这颗“失而复得”的球，而球里面的会是神柱王雷吉基加斯吗，如果是的话前面的谜团都能得到解开，相信这点很快就会在大小姐三人众和两大神兽的对抗中见分晓了。

第三十七卷的简介到此结束了，相信再过不了多久，钻石珍珠篇将迎来尾声。所以，请大家不要错过这场决定新奥地区未来的决战。这辑我们就说到这了，敬请期待下辑的精彩内容。

口袋妖怪卡片游戏

尊贵篇2

文/新房客　编/马修

在上一辑的栏目中，笔者给大家介绍过了《Dragons Exalted》（尊贵之龙）系列中的部分强卡，那么这一辑中，我们继续来看看这个华丽的套牌中还有怎样的惊喜在等待着大家。

电绵羊、电气羊、电龙



这辑要介绍的内容比较多，切入正题来看一下电龙一家。电绵羊有60 HP，第一个技能是需要一发无色能量来发动的Cotton Guard（棉花防御），在对手下回合中电绵羊遭受到的任何伤害都将减少20。第二个技能是需要一发电能量与一发无色能量发动的Thunder Jolt（闪电冲击），基本伤害为30，使用以后投币，如果是反面电绵羊自身受到10点伤害。



进化以后的电气羊在整体上都有了提高，HP增加到了80，第一个技能棉花防御保留不变；第二个技能是需要一发电能量与两发无色能量来发动的Power Gem（能量宝石），基本伤害为40。



最终进化的电龙终于有了质的飞跃，单单是HP就增加到了140之高，同时追加了特性Electromagnetic Wall（电磁之墙）。只要电龙在前场活动，那么每当对手给自己任意一只口袋妖怪蓄能量卡时，那只口袋妖怪都将自动附上三个伤害指示物，多么霸道的威力啊……能量卡基本上是一回合蓄一张，即便对手保留能量卡在手牌中，仅用前场的口袋妖怪攻击，那么也会因为电龙的能力而导致后期能量缺乏而不能出招的状况。电龙的招式只有一个Electrobullet（电力子弹），需要一发电能量与两发无色能量发动，基本伤害为70，同时给予对手后场一只口袋妖怪20点伤害。

雷电兽、电飞鼠



电系的牌一向较少，除了电龙之外能给大家介绍的就只剩下雷电兽与电飞鼠，想要组建电系队伍的玩家可以考虑用电龙做主力，任选其他几只来做协助。雷电兽有两个版本，第一个版本有90 HP，第一个技能为需要一发电能量发动的Energy Crush（能量粉碎），基本伤害为20×，计算对手所有口袋妖怪身上的能量卡，本次攻击的最终伤害为20乘以能量卡的数量。这里需要留意一下的是对手所有口袋妖怪身上，也就是说无论前场还是后场都计算在内，这个数字还是很惊人的，而且发动能量粉碎只需要一发能量，只不过问题出在跟电龙的特性有些冲突。第二个技能为需要一发电能量与两发无色能量发动的Flash Impact（闪电冲击），闪电冲击的基本伤害为80，同时给予我方任意一只口袋妖怪10点伤害，没错，是我方……



第二个版本的雷电兽同样有90 HP，第一个技能为Energy Assist（能量援助），需要一发电能量来发动，使用以后从我方废牌区内寻找两张基本能量卡并给后场的一只口袋妖怪携带上——这算是一个将能量卡回收再利用的技能。雷电兽的第二个技能为Quick Attack（电光石火），需要一发电能量与一发无色能量发动，基本伤害为30，使用以后投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害。确切地说，这个版本的雷电兽纯粹是用作能量卡的回收再利用的，无论是招式还是HP上都没有太大的特点，只能作为游击选手使用，大家可以将它编入队伍中，看好时机换上场来收回能量卡。

电飞鼠是一张十分有用的卡，乍看一下其貌不扬只有70的HP，但它的第一个招式Call for Family（呼唤族群）比较好用，需要一发基本能量卡就能发动，使用以后从我方套牌内寻找两张基本口袋妖怪卡并放入后场区，之后洗牌——这个技能不用多提了，大家见过太多次了，基本上是用来寻找基本能量卡的招式，再简单不过了。第二个技能为Static Shock（静电），需要一发电能量来发动，基本伤害为20。总体来说电飞鼠十分适合分配给任何套牌来使用，能使用的也只有第一个技能，记得放在队伍里几张。



哥特姆、哥特米尔、哥特塞尔

超能系的卡在上辑中已经介绍过了鬼蝉与毒粉蝶，这一辑我们来看看余下的部分。哥特姆有50 HP，技能只有一个Future SIght（预知未来），需要一发超能能量卡来发动，查看套牌上方的五张牌，之后按自己喜欢的方式放回去。



进化以后的哥特米尔的HP增加到了80。第一个技能为Hypnoblast（催眠爆破），需要一发超能能量发动，基本伤害为10，使用以后对手进入睡眠状态。



第二个技能为Mind Shock（心灵冲击），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为40，本技能不受弱点或抵抗力的限制。



最终进化的哥特塞尔有130的HP。第一个技能为Doom Decree（灭亡宣告），需要一发超能能量与一发无色能量发动，使用以后投币两次，如果两次都是正面，对手直接死亡。第二个技能为Black Magic（黑魔法），需要一发超能系能量与两发无色能量发动，基本伤害为40+，使用以后给予对手后场所有口袋妖怪各20点伤害。这张卡只能暂时用BT来形容了，请允许笔者使用一次网络术语吧，因为笔者实在想不出更好的词语来形容它的灭亡宣告，运气好或者知道如何投币可以得到正面的玩家不妨考虑一下用它做主力。

气球鬼、辛波拉

气球鬼有110 HP，第一个技能是需要一发无色能量发动的Shadow Steal（影子偷窃），基本伤害为50×，本次攻击的



最终伤害为50乘以对方废牌区内的特殊能量卡数量。第二个技能为需要一发超能能量卡与一个无色能量卡来发动的Plentiful Placement（丰富安置），选对手任意一只口袋妖怪，并给其放上四个伤害指示物——这个技能比较好用，可以专门用来攻击后场。好好利用的话可以很简单地取得胜利，且气球鬼的弱点为恶，不是一个常会遇到的属系，可以放心使用。

辛波拉的卡用起来十分简单，它有90 HP，特性为Safeguard（神秘守护），该口袋妖怪不会受到任意来自EX口袋妖怪的攻击伤害与效果影响。技能方面只有一个Psychic（精神干扰），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为50+，计算被攻击口袋妖怪身上的能量卡，每有一张每次攻击便追加10点伤害。首先来说辛波拉不需要进化就可以使用，其次即便是在游戏初期没有EX卡出现的情况下，用它来对付小兵也绰绰有余，大家不妨多放几只在队伍里。



废箱怪、鬼重甲

废箱怪有100 HP，有个特殊能力Garbotoxin（垃圾激素），如果废箱怪身上携带工具卡，那么游戏双方玩家场内的口袋妖怪、手牌中的口袋妖怪包括废牌区的口袋妖怪都将失去它们的能力（废箱怪除外）。言外之意，电龙的电磁之墙也好、凤凰EX的再生也好，只要废箱怪携带着工具卡，这些能力都将失去效果。可能是能力涉及面过于广泛了，废箱怪的技能只有一个需要两发超能能量与一发无色能量来发动的Sludge Toss（泥浆投抛），基本伤害为60。



鬼重甲其实更可以用来做主力，它有130 HP做保障，还有霸道的招式做补充。第一个技能为Devolution Punch（退化之拳），需要一发超能能量与两发无色能量来发动，基本伤害为60，使用以后被攻击的口袋妖怪将退化为上一个阶段的形态，将最高级的进化卡放回到对手手牌中。第二个招式为Ghost Hammer（鬼锤），需要两发超能能量与两发无色能量来发动，基本伤害为90，在对手下回合中，鬼重甲没有弱点。怎么说呢，这张卡不但进化起来简单，还有能大大消弱对手威力的退化之拳，用它来做超能系队伍的主力最合适不过了，比起哥特塞尔那拼运气的灭亡宣告，这拳法来得更实在。



地滚岩、猎捕岩、盖亚岩







地滚岩有70 HP，作为能进化两次的口袋妖怪来说确实是够高的。第一个技能为Stone Edge（岩石边缘），需要一发格斗能量与一发无色能量来发动，基本伤害为10+，投币如果是正面本次攻击追加20点伤害。第二个技能为Hammer In（头槌），需要一发格斗能量与两发无色能量来发动，基本伤害为40。

猎捕岩有90 HP，第一个技能为Rock Cannon（岩石加农炮），需要一发格斗能量来发动，基本伤害为30×，投币直到投出反面，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正面次数。第二个技能为Earthquake（地震），需要一发格斗能量与两发无色能量来发动，基本伤害为60，本次攻击给对手后场的口袋妖怪各自造成10点伤害。

最终进化的盖亚岩的HP增加到了140，第一个技能为Revenge Cannon（复仇加农炮），需要一发格斗能量与两发无色能量来发动，基本伤害为10+，计算我方后场所有口袋妖怪身上的伤害指示物，每一个伤害指示物便给本次攻击追加10点伤害。第二个技能为Reckless Charge（鲁莽冲击），需要两发格斗能量与两发无色能量来发动，基本伤害为120，但却会给自身带来40的伤害。总体来说这张卡还是比较强的，只要有足够的把握能击败对手两只以上的口袋妖怪，那么自杀战术也是值得的。实际上，进化到猎捕岩就已经很强了。

嘎啦嘎啦、念力土偶



嘎啦嘎啦算是一张整体能力都比较平均的卡，首先它有100的HP，其次还有保障性的攻击技能。第一个技能为Bone Lock（骨头锁定），需要一发格斗能量发动，基本伤害为30，对手下回合内不能交换。第二个技能为Vortex Chop（真空切），需要一发格斗能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，如果被攻击的对手有抵抗力，本次攻击追加30点伤害。

念力土偶有90点HP，第一个技能为Rapid Spin（高速旋转），需要两发无色能

量发动，基本伤害为30，使用以后将念力土偶与后场的一只口袋妖怪交换，同样对手也要将其前场与后场的口袋妖怪交换。第二个技能为Rock Smash（碎石），需要一发格斗能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，使用以后投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害。



总体来说嘎啦嘎啦与念力土偶的能力都比较平均，适合用来做普通战斗使用，如果有另外一个主力存在的话，它们两个都将会是不错的搭档。

纳伽奇、达伽奇

简单来看一下纳伽奇与达伽奇。纳伽奇有100 HP，第一个技能为需要一发格斗能量与两发无色能量来发动的Squeeze（挤压），基本伤害为40+，投币如果是正面本次攻击追加20伤害且对手进入麻痹状态。第二个技能为需要一个格斗能量与三发无色能量来发动的Superpower（超级



力量），基本伤害为70+，我方可以选择给本次攻击追加20点伤害，如果追加了，纳伽奇本身也会受20点伤害。

相比之下达伽奇就略显不足，它也有90 HP，第一个技能为Defensive Stance（防御姿态），需要一发无色能量来发动，使用以后达伽奇自身回复30 HP且跟后场一只口袋妖怪交换。第二个技能为Karate Chop（空手道手刀），需要一发格斗能量与两发无色能量发动，基本伤害为70–，达伽奇身上每有一个伤害指示物本次攻击就减10点伤害。

总体来说这两张卡只能用来收藏用，其一，两只攻击所需招式都要大量的能量卡；其二，技能攻击方面各有不足。纳伽奇可以勉强使用，但达伽奇那递减的招式还是算了吧……



御乌鸦、地狱猎犬、暴鼬



本辑套牌中的恶系一共只有三家，就一口气介绍了吧！御乌鸦有110的HP，第一个技能为Whirlwind（旋风），需要两发无色能量发动，基本伤害为30，我方可以选择性地将对手前场与后场的口袋妖怪交换。第二个技能为Diving Swipe（俯冲擒抓），需要一发恶能量与两发无色能量发动，基本伤害为70，使用以后从对手手牌中丢弃一张卡。



地狱猎犬的HP有100，第一个技能为Bite（啃咬），基本伤害为30。第二个技能为Fire Fang（炎之牙），需要一发恶能量与两发无色能量发动，基本伤害为70，使用以后对手进入烧伤状态。



暴鼬有90 HP，第一个技能为Smogscreen（毒雾），需要一发恶能量发动，基本伤害为20，使用以后对手进入中毒状态，如果对手尝试攻击那必先投币，如果是反面则攻击无效。第二个技能为Hammer In（头槌），需要两发恶能量与一发无色能量发动，基本伤害为80。

整体来说这三张卡的能力都比较平均，没有太大的亮点，但却都有中上等的伤害水平。喜欢恶系的玩家可以根据自己的喜爱程度选择，笔者认为御乌鸦最好用。

特拉奇昂EX



最后带来给大家鉴赏的是两张EX卡，第一个是特拉奇昂EX。特拉奇昂EX有180 HP，第一个技能为Rock Tumble（岩石击落），需要一发格斗能量与一发无色能量发动，基本伤害为50，本次攻击不受对手抵抗力的影响。第二个技能为Pump-up Smash（泵击粉碎），需要两发格斗能量与一发无色能量来发动，基本伤害为90，使用以后从手牌中以任意方式给后场口袋妖怪蓄上两张能量卡。特拉奇昂EX的弱点是草，这里要特别注意一下。



雷吉斯提尔EX



雷吉斯提尔EX也有180 HP，第一个技能为需要三发无色能量发动的Triple Lase（三重镭射），本次攻击给对手任意三只口袋妖怪造成各30点伤害（不计算弱点与抵抗力）。第二个技能为Protect Charge（护卫充能），需要两发钢能量与两发无色能量发动，基本伤害为80，在对手下回合的攻击中任意给雷吉斯提尔EX造成的伤害都将减少20点。雷吉斯提尔EX的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，这里要特别留意一下火系的口袋妖怪了。



这一辑的内容比较多，玩家们估计需要一段时间来慢慢消耗，而在下一辑的栏目中，《尊贵之龙》的龙族终于要出场了，咱们下辑再见！

www.dooland.com

口袋妖怪详尽分析
——圣剑士与丘雷姆

文/月神兔兔 编/乌冬

这辑登场的是新剧场版中的主角，四位圣剑士与黑白丘雷姆。其中圣剑士四个单元的分析将在普通精灵范围内进行（特拉奇昂单元的部分神兽战内容会另行说明），黑白丘雷姆则在神兽战范围内分析。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，兼顾各种对战规则进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目旨在探讨精灵的价值与特点，并非组队分析，也不是每种配招都代表最佳配置，内容仅供参考。

科巴鲁昂（コバルオン/Cobalion）

编号：638 分类：铁心口袋妖怪 身高：2.1m 重：250.0kg

拥有钢铁的身心，在人类伤害精灵时与伙伴一起惩戒人类。



特性

正义之心（せいぎのこころ/Justified）：受到恶系技能攻击时物攻上升一阶。

能力方面

种族值					
HP	91	物攻	90	物防	129
特攻	90	特防	72	速度	108

各项能力极限值					
HP	386	物攻	306	物防	392
特攻	306	特防	267	速度	346

属性为钢+格斗，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面、火

效果一般：飞行、水、电、超能

效果减半：普通、鬼、钢、草、冰、龙

效果1/4：岩石、虫、恶

无效果：毒

升级技能一览

1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

1：瞪眼（にらみつける/Leer）

7：二段踢（にどげり/DoubleKick）

13：金属爪（メタルクロー/MetalClaw）

19：突进（とっしん/TakeDown）

25：帮手（てだすけ/HelpingHand）

31：报仇雪恨（かたきうち/Retaliate）

37：铁头（アイアンヘッド/IronHead）

42：圣剑（せいなるつるぎ/

SacredSword）
49：剑舞（つるぎのまい/SwordsDance）
55：先制防御（ファストガード/QuickGuard）
61：奋起（ふるいたてる/WorkUp）
67：金属爆裂（メタルバースト/MetalBurst）
73：肉搏（インファイト/CloseCombat）

可以习得的技能机器

1	4	5	6	10	12
15	17	20	21	27	32
33	37	40	42	44	48
52	54	67	68	69	71
72	73	75	77	81	83
84	87	90	91	94	H1
H4					

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
挡路（とおせんぼう/Block）
飞跃（とびはねる/Bounce）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：20480

点评

科巴鲁昂的属性与卢卡里奥相同，钢+格斗抗性超强，并且是少有的没有四倍弱点的钢系精灵。它物防优秀特防也不差，拥有足够强的耐久来发挥抗性优势，速度也高于卢卡里奥。但并不像卢卡里奥那样拥有控场火力，因此更适合联防。可用于沙暴队。

推荐用法

单打

物攻型

圣剑/肉搏+岩石飞刃+铁头/十字钳/挑拨/剑舞/电磁场/隐石沙砾/电磁波/自我暗示

圣剑是三斗神特有的一招效果稳定的格斗系技能，能无视对方强化的物防和回避率，可与肉搏两选一作为物攻型的主攻技能，用岩石飞刃补充打击面。另一个本系的铁头与格斗系的克制面有很大的重复，并且威力不如圣剑，因此并非必选。十字钳能帮格斗系克制超能系盲点。其他



备选的辅助技能中，挑拨可利用较快的速度干扰对方的消耗骚扰类精灵。剑舞不指望控场，主要作用是破对方的防守，与挑拨的作用有所重复。电磁场用于对付地面系精灵，以它的速度能在三地鼠以外的所有地面系精灵面前先手使用（除非对方装专爱围巾），通常地面系精灵若不装格斗技能的话，被使用电磁场后就没有技能对付它了。科巴鲁昂还快过水都兄妹以外的所有龙系精灵，并且属性抗龙物防强大，可用于抵御龙舞激鳞，趁着对方不能换招时用自我暗示，速度反超后快攻反击。物攻型要尽量与鬼系或超能系精灵配合，因为鬼超精灵不仅能帮它联防格斗，还能帮它吸引恶系攻击，便于它上场联防发动正义之心特性，双倍抗恶的它很适合正义之心特性。

特攻型

气息球/光栅加农炮+觉醒冰/变压/电磁场/挑拨/冥想/隐石沙砾/电磁波

特攻型的优势在于能用觉醒冰，一来它快过水都兄妹以外的所有龙系，并且属性抗龙，能上场联防龙系技能并以觉醒冰压制。二来觉醒冰还能帮它反克地面，加上与电磁场的组合能对付绝大多数不带专爱围巾的地面系精灵。即使装了专爱围巾也未必秒得掉它，后手使用电磁场后对方不能换招也就只能换人了（但是被打成红血，损失惨重，并不划算）。

特攻型以气息球主攻，担心命中率的话可再装一招效果稳定的光栅加农炮备用，或者二选一节省技能格。其他备选技能中，变压能利用较快的速度一击脱离，顺便还能扩充一下克制面。冥想能在比自己慢的特攻精灵面前取得优势。还有挑拨和隐石沙砾也都是非常有用的辅助技能。特攻型的缺点在于特性正义之心完全成了摆设。

双刀破盾型

圣剑/肉搏/蛮力+光栅加农炮+觉醒冰+变压

利用双刀针对强力物防盾和特防盾的打法。物攻技能用格斗系针对快乐蛋等被格斗系克制的强力特防盾。除了圣剑和肉搏以外也可选择蛮力，反正降低物攻后能换特攻技能进攻。特攻技能可多选几招对付不同的物防盾，觉醒冰克制巨嘴河马、巨藤怪等地面系或草系的物防盾，变压克制暴鲤龙、盔甲鸟等水系或飞行系的物防盾。光栅加农炮则利用本系加成强推其他属性的物防盾。

金属爆裂型

金属爆裂+电光石火/肉搏/岩石飞刃/挑拨

科巴鲁昂的速度较快，并不适合使用金属爆裂，因为金属爆裂必须后攻才有效且并非后制。当然这并不妨碍我们偶尔用金属爆裂出其不意。使用时要尽量将速度调整到最低，看准比自己快的进攻型对手在场时上场反弹伤害。努力值可加极限物攻满血，电光石火用于补掉对方的余血或破精神衣带，挑拨能强制对方进攻以辅助金属爆裂。虽然算不上厉害的打法，但如果在熟悉的对手面前偶尔使用的话便能形成很好的烟雾弹，今后即使用上文介绍的其他打法也同样能使对手不得不防着金属爆裂。



轮转

物攻型

圣剑+剑舞+反射盾/睡觉/铁头

科巴鲁昂是很适合打轮转的精灵。它耐久强大，抗性优秀，很容易组成高效的三角联防。而对这样的耐久型精灵来说，108的速度种族值绝对算很高了。再加上进攻能力也不差，圣剑+剑舞组合既能强化自己的物攻又能无视对方提升的物防和回避率。剩下的技能格可用反射盾和睡觉防守，或装铁头作为第二属性备用。建议配合浮游特性的鬼系或超能系精灵，不仅能帮它牵制格斗系与地面系技能，还能帮它吸引恶系技能以发动正义之心特性。

特攻型

气息球/光栅加农炮/冥想/反射盾/睡觉

特攻型的优势在于能同时装上防御特攻的冥想和防御物攻的反射盾应变，但没有了圣剑这柄撕开对手防线的利刃。主攻技能可在本系的气息球和光栅加农炮中选择。

多元对战

岩石切割配合围攻

岩石切割+圣剑+报恩+铁头

开场时直接让队友用六段攻击的围攻攻击自己，发动正义之心特性使物攻能力等级提升六阶，并且同时用岩石切割提速，第二回合开始速攻秒敌。这种简单直接毫无掩护的配合围攻打法最适合科巴鲁昂来用，因为它耐久强大，顶住首回合的几率较高，而且双倍抵抗恶系，围攻对它的伤害极小。努力值可加极限物攻满血，既有威力又有耐久。速度努力值即使不加，岩石切割后也能达到504，能超过很多装专爱围巾的精灵。虽然威力不如同属性同特性的卢卡里奥，但被围攻后极限1224的物攻也足够用了。相比之下若卢卡里奥用这种打法很可能要牺牲物攻去补耐久，这样不仅耐久仍比不过科巴鲁昂，连物攻和速度也全面不如科巴鲁昂。但科巴鲁昂也有个缺点就是没有范围攻击技能，因此物攻再高也最多一回合秒掉一只对手。由于物攻能力等级提升至极限后火力已经够高，所以配招上不必拘泥于技能威力和克制面，应当更重视效果稳定和打击面。可用圣剑与报恩的组合，鬼系精灵交给铁头。

正常速度配合围攻

圣剑+电光石火+铁头+报恩

不用岩石切割提速，努力值加极限速



度满物攻，让比自己更快的队友先手对它围攻，然后首回合直接利用提升后的物攻攻击比自己慢的精灵。只要能先手将对方秒掉，就能成功阻止对方一次攻击，以攻为守。科巴鲁昂是速度最快的正义之心特性精灵之一，并且是被围攻攻击损失最小的正义之心特性精灵，再加上耐久高不怕被秒，加满物攻后又有足够的火力秒敌，因此最适合这种打法。不装岩石切割省下的技能格可装先制技能电光石火，利用提升后的物攻对付高速精灵。

常规战型

圣剑/肉搏+电光石火/帮手/先制防御/岩石飞刃/铁头

利用较快的速度与队友一起速攻，打不动对方时可用帮手协助队友。电光石火威力太低，与队友合击高速精灵的效果并不理想，主要对付一些利用精神衣带的战术。先制防御能抵御对方的先制技能，掩护队友的一些较怕先制技能的战术。

特拉奇昂（テラキオン/Terrakion）

编号：639 分类：岩窟口袋妖怪 身高：1.9m 重：260.0kg



传说中的精灵，为保护精灵而用强大的力量摧毁了城堡。

能力方面

种族值

HP	91	物攻	129	物防	90
特攻	72	特防	90	速度	108

各项能力极限值

HP	386	物攻	392	物防	306
特攻	267	特防	306	速度	346

属性为岩石+格斗，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面、钢、水、草、超能

效果一般：飞行、鬼、电、冰、龙

效果减半：普通、毒、岩石、虫、火、恶

特性

正义之心（せいぎのこころ/Justified）：受到恶系技能攻击时物攻上升一阶。

升级技能一览

1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

1：瞪眼（にらみつける/Leer）

7：二段踢（にどげり/DoubleKick）

13：击落（うちおとす/SmackDown）

19：突进（とっしん/TakeDown）

25：帮手（てだすけ/HelpingHand）

31：报仇雪恨（かたきうち/Retaliate）

37：岩崩（いわなだれ/RockSlide）

42：圣剑（せいなるつるぎ/SacredSword）

49：剑舞（つるぎのまい/SwordsDance）

55：先制防御（ファストガード/QuickGuard）

61：奋起（ふるいたてる/WorkUp）

67：岩石飞刃（ストーンエッジ/

StoneEdge）

73：肉搏（インファイト/CloseCombat）

可以习得的技能机器

4	5	6	10	12	15
17	20	21	23	26	27
32	33	37	39	40	42
44	48	52	54	67	68
69	71	75	77	78	80
81	83	84	87	90	94
H1	H4				

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）

梦话（ねごと/SleepTalk）

帮手（てだすけ/HelpingHand）

蛮力（ばかぢから/Superpower）

挡路（とおせんぼう/Block）

大地力量（だいちのちから/EarthPower）

思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

铁头（アイアンヘッド/IronHead）

隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：20480



点评

特拉奇昂是典型的高速攻精灵，并且还是惟一的岩石+格斗属性，这两个属性在进攻上的互补很不错，许多格斗系精灵都会装岩石系技能来补充打击面，但像特拉奇昂这样能让两种属性都享有本系加成的仅此一只。由于特攻上浪费的种族值比较少，所以是三斗神中种族值分配最合理的一只，当然同时也就没有了双刀打法，只可能用物攻型。耐久方面它抗性丰富，但弱点也丰富，两防都不算低，但如果用肉搏先攻的话差不多就相当于低耐久精灵了。可用于沙暴队能使特防得到提升。

推荐用法

单打

最速物攻型

肉搏/圣剑+岩石飞刃/岩崩+地震/电光石火/挑拨/替身/剑舞

努力值加极限速度满物攻的速攻打法。以两招本系技能主攻，格斗系技能可在肉搏和圣剑中选择。地震能略微补充一些打击面，如果觉得格斗+岩石两招已经够用，也可多装几招辅助技能。挑拨能利用较快的速度防御骚扰类技能以及破坏耐久型精灵的防守，替身则主要针对低速骚扰（鬼火、电磁波等）。两招都能在不同程度上为剑舞创造条件。以它的速度和进攻火力，剑舞后具有小范围控场能力。挡下恶系技能发动正义之心特性的话效果更佳。

岩石切割型

岩石切割+肉搏+岩石飞刃+地震/挑拨

努力值加极限物攻满血，用岩石切割提速的打法。尽量配合被恶系克制的精灵，先读对方使用恶系技能时换上场发动正义之心特性。物攻提升后再用岩石切割提升速度，随后便具有控场实力。攻击技能用大威力的肉搏+岩石飞刃组合，最后一招建议装挑拨突破对方的物防盾。

专爱型

肉搏+岩石飞刃+圣剑/地震/电光石火

装专爱头巾提升肉搏的火力争取秒敌，秒敌后便能免去降低两防后被对方回击的危险，下一只精灵若对付不了就直接换下。也可以装专爱围巾对付高速精灵。

专爱围巾特拉奇昂还是在神兽战中经常串场的普通精灵之一，因为它是格斗系并列最快的精灵中物攻最高的，能为神兽战提供难得的格斗系火力。而且它还能抵抗普通系，使阿尔修斯的神速对它无可奈何，而它却能秒掉普通系阿尔修斯，成了阿尔修斯的克星。此外它还能克制丘雷姆、达库莱、迪亚路卡、巨甲龙、吉利蛋以及部分钢系盾牌，打击范围不小。只不过在道具不允许重复的规则下让它占掉重要的专爱围巾是否划算，还有待权衡。

轮转

剑舞圣剑型

圣剑+剑舞+岩石飞刃/反射盾/睡觉

特拉奇昂是剑舞圣剑的最强火力，能强行撕开对手强化物防和回避率的防线。耐久方面如果用于沙暴队的话特防也就足够用了，物攻技能则可用反射盾来抵御，但抗性远不如科巴鲁昂。

多元对战

正义之心配合顺风围攻

守护+岩崩+圣剑/报恩/地震

在正义之心特性的精灵中，特拉奇昂的物攻仅次于灾兽（只差1点），考虑到技能优势其实火力比灾兽更猛。最重要的是它能用本系的岩崩范围秒敌，做到真正的控场。但它的耐久不如科巴鲁昂，要是只做简单配合的话很可能挺不过首回合，因此更适合在队友创造的先手场地下直接强攻，不给对方攻击自己的机会。比如与恶作剧之心妖精棉配合，首回合让特拉奇昂守护，妖精棉利用特性先制顺风（可能被蒙住眼睛封杀），次回合如果妖精棉健在，就用围攻先手攻击特拉奇昂，随后特拉奇昂立刻就能用岩崩先手秒敌。极限物攻极限物攻能力等级的岩崩能秒掉范围内绝大多数不抗岩的精灵，就算抗岩的精灵也能打残，称得上是多元对战中最强的控场战术之一。另外队中还要再准备一只比特拉奇昂更快的会围攻的精灵，如果首回合妖精棉先手释放顺风后牺牲，那么再换一只来用围攻，战术依然可行，只是提升



攻能力等级变为5阶，但仍然够用。另外再装一些补充打击面的单体技能，若配合免疫地面的队友也可用范围攻击的地震。

专爱型

岩崩+岩石飞刃+肉搏+圣剑

装专爱围巾速攻或装专爱眼镜强攻，依靠队友攻击打击面盲点，也可作双专爱配合。此外正义之心配合围攻的打法也可依靠专爱围巾来完成，只要让一只更快的围攻精灵先手为它提升物攻能力等级，随后直接就能用专爱围巾岩崩范围控场。道具可重复的规则下让队友也装上专爱围巾即可完成配合，方便又省事。若道具不可重复，那么在双打中如何让队友比它更快就成了问题。如果要让队友事先提速这么麻烦的话还不如用上文介绍的“正义之心配合顺风围攻”。但这在三重对战中却很容易实现，只要让特拉奇昂站中间，晴天特性的九尾和叶绿素特性的木天狗分站两边，便能做到首回合让木天狗先手围攻，随后特拉奇昂直接用专爱围巾岩崩秒对方三体（蒙住眼睛封杀仍然是最大威胁）。

常规战型

岩崩/岩石飞刃+肉搏/圣剑+电光石火/帮手

与队友一起速攻的常规打法。岩石系技能可在范围攻击的岩崩和单体的岩石飞刃中选一到两招，格斗系也在肉搏和圣剑中选一到两招。剩下的技能格可用电光石火或帮手先制辅助。



比里基昂（ビリジオン/Virizion）

编号：640　分类：草原口袋妖怪　身高：2.0m　重：200.0kg

精灵的传说。它用飞快的身姿扰乱对手，留下了保护



能力方面

种族值					
HP	91	物攻	90	物防	72
特攻	90	特防	129	速度	108

各项能力极限值					
HP	386	物攻	306	物防	267
特攻	306	特防	392	速度	346

属性为草+格斗，受到的攻击效果如下

效果4倍：飞行

效果2倍：毒、火、超能、冰

效果一般：普通、格斗、虫、鬼、钢、龙

效果减半：地面、岩石、水、草、电、恶

特性

正义之心（せいぎのこころ/Justified）：受到恶系技能攻击时物攻上升一阶。

升级技能一览

1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
1：瞪眼（にらみつける/Leer）
7：二段踢（にどげり/DoubleKick）
13：魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）
19：突进（とっしん/TakeDown）
25：帮手（てだすけ/HelpingHand）
31：报仇雪恨（かたきうち/Retaliate）
37：亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
42：圣剑（せいなるつるぎ/SacredSword）
49：剑舞（つるぎのまい/SwordsDance）
55：先制防御（ファストガード/QuickGuard）
61：奋起（ふるいたてる/WorkUp）
67：刃叶斩（リーフブレード/LeafBlade）
73：肉搏（インファイト/CloseCombat）

可以习得的技能机器

4	5	6	10	11	12
15	16	17	20	21	22
27	32	33	40	42	44
48	52	53	54	67	68
70	71	75	77	81	83
86	87	90	94	H1	H4

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
挡路（とおせんぼう/Block）
飞跃（とびはねる/Bounce）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：20480

点评

比里基昂作为草+格斗属性精灵与同属性的蘑菇斗士相比进攻火力较弱，且没有草系精灵应有的骚扰技能。但是它耐久和速度上的优势明显，在比自己慢且被自己克制的精灵面前占有绝对优势，尤其是对沙暴队和雨天队具有很强的抑制作用，适合属性联防。攻击火力虽不算大，但两攻都能用，并且两种属性都有不错的主攻技能，使对方无法轻易派物防或特防盾上场联防，破盾能力强。



推荐用法

单打

物攻型

圣剑/肉搏+刃叶斩+岩石飞刃+思念头槌/剑舞/挑拨/光合作用

物攻型的格斗系技能可在圣剑和肉搏中选择，草系技能用刃叶斩。沙暴队的岩地钢三系都被它克制，而且速度占优的情况较多。雨天队中的大部分精灵也被它克制（但是常用的莲蓬怪和刺龙王克不了），并且能用强大的特防抵挡冰系技能。格斗系和草系的共同盲点极多，至少需要一招岩石飞刃来克制飞行系和虫系。最后一招可用思念头槌克制毒系，或者光合作用回血发挥高耐久的优势，也可用剑舞或挑拨破盾。联防恶系技能能发动特性使火力增强。



特攻型

亿万吸取/草绳+气合弹+觉醒冰+冥想/挑拨/光合作用

特攻型的草系技能可在亿万吸取和草绳中选择，格斗系技能用气合弹。若是用它来对抗沙暴队的话觉醒冰显得非常重要，因为沙暴天中常用的叠翅鲨龙、蝠蝎和拉恩德伦斯都要靠这招来克制，而且比里基昂的速度快过它们，能完全压制，这是同属性的蘑菇斗士绝对不可能做到的。最后一招可用冥想强化搭配亿万吸取，或用挑拨防骚扰兼破盾，也可用光合作用回血。

双刀型

肉搏+亿万吸取+觉醒冰+挑拨

双刀型是把两攻中的优势技能结合起来。格斗系用物攻的肉搏，牵制快乐蛋级别的强力特防盾，并且克制沙暴队中的岩石系和钢系，还能在挡下恶系技能后进行反击。草系技能用特攻的亿万吸取，能轻松搞定地面系和水系的物防盾，并且对岩石系进一步压制。觉醒冰则针对比它慢一点的叠翅鲨龙、蝠蝎、血翼飞龙等龙系和飞行系精灵，这些精灵大多是秒不掉别人就会被反秒的，因此觉醒冰显得非常重要。最后一招装挑拨防骚扰以及对付其他耐久消耗型精灵。

轮转

剑舞圣剑型

剑舞+圣剑+光合作用+反射盾/刃叶斩

比里基昂的剑舞圣剑打法没有特拉奇昂那样的威力，也没有科巴鲁昂那么好的抗性。它的优势在于特防强大，并且会防物攻技能的反射盾和方便的回血技能光合作用，自己就能完成防守。但是弱点依然很大，尽量与抗飞行的精灵组成三角联防，并且装上44号抗飞行果形成双保险。

冥想亿万吸取型

冥想+亿万吸取+光合作用/反射盾/气合弹

比里基昂是少有的会冥想+亿万吸取的草系精灵之一，这一组合能在强化耐久的同时增强攻击火力，并且提高吸血量以便防守，可谓是攻防一体的绝配，很适合在轮转中打拉锯战。再加上反射盾和光合作用能进一步增强防守能力。但被飞行克四倍仍然是很大的不安要素。

双墙型

光之壁+反射盾+光合作用+圣剑/亿万吸取/吼叫

比里基昂是三斗神中惟一能同时学会光之壁和反射盾的，可利用较快的速度和较高的耐久释放双墙辅助队友。自己拥有光合作用回血，若不被飞行系技能击中的话通常不会轻易倒下。最后一招可用圣剑或亿万吸取进攻，或者装吼叫防强化（但针对性不强）。

多元对战

正义之心配合围攻

圣剑+刃叶斩+电光石火+报恩

努力值加极限速度满物攻，先让更快的队友用围攻攻击自己发动正义之心特性，随后利用较高的速度去秒比自己慢的精灵。同样打法科巴鲁昂也能用（可参考科巴鲁昂单元的相关内容），它和科巴鲁昂一样快，耐久差不多，也很适合这种打法，就是抗性差了不少。

常规战型

亿万吸取/草绳+气合弹+觉醒冰/帮手/先制防御

与队友一起速攻的特攻打法，遇到攻击盲点或没有出手机会时可用帮手辅助，草系技能可同时装上亿万吸取和草绳应对不同重量的对手。

凯路迪欧

（ケルディオ/Keldeo）

编号：647 分类：马驹口袋妖怪 身高：1.4m 重：48.5kg



它奔跑于大海河川之上游遍世界，美丽的水边会出现它的身影。

能力方面

种族值

HP	91	物攻	72	物防	90
特攻	129	特防	90	速度	108

各项能力极限值

HP	386	物攻	267	物防	306
特攻	392	特防	306	速度	346

属性为水+格斗，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、草、电、超能

效果一般：普通、格斗、毒、地面、鬼、龙

效果减半：岩石、虫、钢、火、水、冰、恶

特性

正义之心（せいぎのこころ/Justified）：受到恶系技能攻击时物攻上升一阶。

升级技能一览

1：瞪眼（にらみつける/Leer）
1：水之冲击（アクアジェット/AquaJet）
7：二段踢（にどげり/DoubleKick）
13：泡泡光线（バブルこうせん/BubbleBeam）
19：突进（とっしん/TakeDown）
25：帮手（てだすけ/HelpingHand）
31：报仇雪恨（かたきうち/Retaliate）
37：水尾巴（アクアテール/AquaTail）
43：圣剑（せいなるつるぎ/SacredSword）
49：剑舞（つるぎのまい/SwordsDance）
55：先制防御（ファストガード/QuickGuard）
61：奋起（ふるいたてる/WorkUp）
67：高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
73：肉搏（インファイト/CloseCombat）

可以习得的技能机器

4	5	6	7	10	12
15	17	18	20	21	27
32	33	40	42	44	48
52	54	55	67	68	71
75	77	81	83	84	87
90	94	H1	H3	H4	

定点教学一览

神秘剑（しんぴのつるぎ/Secret Sword）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
飞跃（とびはねる/Bounce）
索要（ほしがる/Covet）
留存（とっておき/LastResort）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：20480

点评

凯路迪欧既是格斗系的特攻之最，又是格斗系速度并列第一（除需要切换形态的梅萝爱塔外），还拥有稀有的水+格斗属性和独门绝技神秘剑，是一只特点鲜明的精灵。它的战斗以速攻为主，特攻明显高于物攻使特性正义之心无法发挥是一大遗憾。

新版本中凯路迪欧能通过学会神秘剑变成觉悟形态，但能力没有丝毫的变化，纯粹暴露了自己装有神秘剑的事实。因此最好让它在《黑・白》版中学会神秘剑，这样便不会变成觉悟形态，多少能迷惑一下对手。不过神秘剑毕竟是凯路迪欧的优势技能，通常对方肯定会有所防范。

推荐用法

单打

特攻型

神秘剑+高压水泵+气合弹/冻结之风/觉醒力量/冥想/挑拨/莽撞

虽然擅长特攻，但主攻技能神秘剑打的却是对方的物防，光从格斗系的角度

来说与特拉奇昂非常接近。相比之下神秘剑的威力虽不如肉搏，但没有降两防的副作用。当然更重要的是它还拥有另一个本系的高压水泵为首的特攻技能，神秘剑的特效使它无须浪费努力值就能形成双刀，可针对对手两防中的弱项进攻，等于又变向提高了威力。作为特攻精灵能轻松搞定快乐蛋，并且高压水泵还能轻松秒掉地面系物防盾，破盾能力极强，与比里基昂一样也是沙暴队的克星。作为水系精灵不会冷冻光线是一大遗憾，只能用觉醒冰或冻结之风代替。对专爱围巾叠翅沙龙用冻结之风两连击正好搞定，要用冻结之风秒掉叠翅沙龙的话则需装命之玉。觉醒力量除了用冰系以外，还可以用草电恶等属性来补充打击面，与冻结之风组合的话用觉醒电打击面最佳。由于神秘剑是物攻技能，为发挥格斗系特攻第一的特点，再装一招气合弹专打低特防精灵也是不错的选择。另外还有强化技能冥想和防骚扰兼破盾牌的挑拨可供选择。莽撞能在拼掉对方并且自己也快没血的时候将对方第二只精灵打残，同时也有破盾的功效。

专爱型

神秘剑+高压水泵+冲浪/气合弹/冻结之风/觉醒力量

装专爱系道具强攻的打法，围巾和眼镜都可以。神秘剑和高压水泵主攻，可同时装上格斗系威力更大的气合弹和水系效果稳定的冲浪视具体情况应变。

双刀型

肉搏/水之冲击+（神秘剑/气合弹）/高压水泵/觉醒力量

双刀打法多少有希望利用到特性效果提升威力，但由于神秘剑的存在其实已经相当于双刀了，再特地去用物攻技能的必要性不大。

轮转

冥想型

冥想+神秘剑+高压水泵+反射盾/睡眠/挑拨

冥想强化后视情况选择用神秘剑或高压水泵进攻，比如对方放了光之壁就用神秘剑，放了反射盾就用高压水泵，相当于一招冥想同时提升了两攻和特防。再装一招反射盾或睡眠防守，或用挑拨干扰对方的战术。

多元对战

常规战型

神秘剑+高压水泵+帮手/冻结之风/冲浪/水之冲击/挑拨/先制防御

多元对战中也是用神秘剑+高压水泵组合速攻，遇到攻击盲点或没有出手机会时用帮手辅助。冻结之风能降低范围内对手的速度，对付高速精灵。水之冲击只能补掉对方少量残血，不具备合击清敌的威



力，主要是破一些利用精神衣带防守并提速的战术。冲浪需配合免疫水系的队友。挑拨能破解神秘空间等后手发动的战术。

专爱型

神秘剑+高压水泵+冲浪+气合弹

装专爱系道具强攻的打法，打击面盲点可交给队友。格斗系能与鬼恶飞龙四个属性组成高效的双专爱配合，水系也能与龙普飞三个属性组成高效双专爱配合，配合面很广。



白色丘雷姆（キュレム/Kyurem）

编号：646　分类：教戒口袋妖怪　身高：3.6m　重：325.0kg

用真实填补它残缺身体的英雄所拥有的传说中的冰系精灵。



能力方面

种族值					
HP	125	物攻	120	物防	90
特攻	170	特防	100	速度	95

各项能力极限值					
HP	454	物攻	372	物防	306
特攻	482	特防	328	速度	317

属性为龙+冰，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、岩石、钢、龙
效果一般：普通、飞行、毒、地面、虫、鬼、火、超能、冰、恶
效果减半：水、草、电

特性

涡轮烈焰（ターボブレイズ/Turboblaze）：使用技能时能无视对手特性发动所有预期效果。

升级技能一览

1：龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）
1：冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
8：封印（ふういん/Imprison）
15：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
22：冷冻光线（れいとうビーム/IceBeam）
29：龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
36：切裂（きりさく/Slash）
43：十字火焰（クロスフレイム/Fusion Flare）
50：黄金核融（コールドフレア/Ice Burn）
57：龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
64：封印（ふういん/Imprison）

www.dooland.com

71：莽撞（がむしゃら/Endeavor）
78：暴风雪（ふぶき/Blizzard）
85：激鳞（げきりん/Outrage）
92：高音（ハイパーボイス/HyperVoice）

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
羽休（はねやすめ/Roost）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）



生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

白色丘雷姆的种族值仅次于阿尔修斯，特攻种族值仅次于攻击形态的迪奥希斯，光从数值上来看简直强得可怕。但是它没有强化技能很难控场，怕隐石沙砾又使它被逼下场时损失巨大。就算光论速攻的话其实也比不过装心之水滴的拉迪奥斯，总体来说使用难度较高。

推荐用法

单打

特攻型

冷冻光线+龙星群+大地力量/十字火焰+替身/莽撞/冻结之风

丘雷姆的两种本系技能克制面有所重复，但也略有不同。龙系能克制迪亚路卡以外的所有龙系精灵，而冷冻光线克制不了帕鲁基亚、莱希拉姆和丘雷姆，但能克制古拉顿、露琪亚和塞伊米，因此完全有必要同时装备。但是可以稍微做一下分工，比如用冷冻光线作稳定输出（比龙之波动威力略高），龙星群则用来秒一些冷冻光线秒不掉的精灵。如果不装提升威力的道具，那么冷冻光线秒不掉心之水滴拉迪奥斯、基拉帝纳等高特防龙系精灵，需要用到龙星群。装命之玉的话则可用冷冻光线直接秒掉水滴拉迪奥斯和浮游基拉帝纳，并且龙星群能直接秒掉超梦、迪亚路卡等级的不被龙克的精灵

（但超梦冥想就能对付它，迪亚路卡加满HP努力值也未必秒得掉）。除了命之玉以外也可以装白色叶子使龙星群能连续保持两次最大威力，或者装49号抗龙果对付其他龙系精灵也行。

它的速度种族值为95，能压制许多速度90的神兽。其中龙系神兽互克，速度快的自然占优，古拉顿属性被它克制所以也不是它的对手。海皇牙虽然不被它克，但是没什么技能能在两回合内解决它（极限特攻雨天高压水泵有小概率两回合解决），而它无论是装白色叶子还是命之玉都能用两发龙星群解决海皇牙，因此即使海皇牙装专爱围巾也仍落下风。比它快的龙系神兽帕鲁基亚、拉迪奥斯都是天敌，雷库萨和它一样快，谁先动谁赢，这些精灵要靠抗龙果才能反打。其实比它慢的龙系精灵通常对战中对方不可能主动在它面前上场，而当它在对方面前上场时往往对方已经提升过速度了，因此大多数情况下也要靠抗龙果反打。相比容易被联防的强攻打法，也许反而是这种靠抗龙果骗掉对方一只龙系精灵的投机打法更有用。此外由于属性克制露琪亚并且特性涡轮烈焰能无视露琪亚的鳞甲特性，所以姑且能算是露琪亚的天敌，但由于露琪亚的特防实在太高，努力值光是加满血就能挡下一招暴风雪，因此还是有可能被电磁波+羽休防住。

第三招可在大地力量和十字火焰中选一招补充打击面，目的都是用来对付在神兽战中串场的钢系盾牌。其中十字火焰有雨天威力减半的缺点，主要克制出镜率较高的铁盘坚果。大地力量不受天气左右，并且受特性影响能打浮游多塔克，但对铁盘坚果无解（盔甲鸟可用冰系技能强推）。最后一招的选择中，替身能防御来自低速精灵的异状攻击（包括不加速度努力值用电磁波骚扰的消耗型露琪亚）。莽撞可在与对手火拼后血量不多时使用，可用来突破盾牌。冻结之风用于对付一些比它快且一招秒不掉的精灵。或者大地力量和十字火焰同时装备也是一种选择。

虽然丘雷姆自身没有提速技能，但神兽战中有部分精灵能用顺风控场，当它们因各种原因在顺风效果结束前退场时，若换上丘雷姆便具有很强的速攻火力，甚至可能做到一两回合的控场。

替身莽撞型

替身+莽撞+冷冻光线+龙星群

用替身主动配合莽撞的打法，可用来突破强力盾牌，比如进化辉石吉利蛋。比较完美的情况是先依靠抗龙果骗掉一只高速或提速后的龙系精灵，此时血量应该已经被对方打掉过半了，如果对方换上吉利蛋来防守那就正中下怀，放下替身后血量所剩无几，再用莽撞加一次攻击就能解决问题。血量加到404以上，让吉利蛋的一次地球投打不掉它的替身，这样吉利蛋无论攻击还是骚扰都对它无可奈何（吉利蛋的地球投不适用于官方规则，若在官方规则下则无需调整血量）。此时即使对方幡然醒悟把吉利蛋换下场也无济于事，换上的精灵同样也会被干掉。甚至还有希望留住替身来对付第三只精灵。同理也能用这招突破其他盾牌精灵。

还有一种打法就是装55号速度果，让对手打掉自己半血后后手使用替身发动速度果，随后在替身的保护下速攻控场。冷冻光线+龙星群能对付大部分神兽，打不动的精灵都交给莽撞，使用龙星群降特攻后也可改用莽撞进攻。不过这种打法使用替身的机会很难找。

冻结之风型

冻结之风+冷冻光线+龙星群+大地力量/十字火焰

把特攻加到极限，还能再补一些血量，依靠冻结之风对付高速神兽。道具建议装49号抗龙果以求在龙系对抗中不落下风。顺便一提，虽然表面上普通形态丘雷姆拥有的冰天雪地是其惟一的优势，但特攻差距使它的冰天雪地其实还及不上白色丘雷姆的冻结之风。也就是说普通形态丘雷姆已经完全没有实战价值了。

雪天暴风雪型

暴风雪+龙之波动/龙星群+大地力量/十字火焰/冷冻光线/莽撞/替身/冻结之风/（气合弹/觉醒格斗）

配合雪巨人用必中暴风雪进攻，这样即使不装提升威力的道具，火力也足够秒掉水滴拉迪奥斯和浮游基拉帝纳了。装命之玉则有大概率秒掉超梦等级的不被冰克的精灵，还能秒掉加满血但不加特防努力值的露琪亚。配招方面上文介绍的打法都能用，就是把冷冻光线改成了暴风雪。考虑到被古拉顿盖天气时用冷冻光线比较安全，所以也可以两招一起装上。虽然雪巨人实力不强，但毕竟能克海皇牙和古拉顿，抢天气时还是能有所作为的。而且丘雷姆与海皇牙和古拉顿单挑都不落下风，所以即使被盖天气也不头疼。反倒是被巨甲龙盖天气时比较难打，为此可备一招气合弹或者觉醒格斗（觉醒格斗要装命之玉才有可能秒掉）。



专爱围巾型

冷冻光线+龙星群+龙之波动+大地力量/十字火焰

装专爱围巾速攻，同时装上冷冻光线+龙星群+龙之波动三招视对手应变。由于拉迪奥斯需要带心之水滴，雷库萨又很可能会选择龙舞，所以首回合能快过它的龙系精灵极少。对付超梦等高速精灵时专爱围巾自然更能使它占得优势。只是如果被对方放过隐石沙砾并且被盾牌精灵联防而被迫下场的话便会损失惨重。

轮转

强攻型

冷冻光线/龙之波动/龙星群/暴风雪/莽撞

丘雷姆是惟一的冰系一线神兽，也是所有精灵中冰系的最大火力，能够提供强大的冰系输出是它在轮转中的一大特点。作为龙系，在神兽战中不秒对方就可能被秒，因此打法主要以强攻为主，冰系和龙系技能都能用，打不动的盾牌精灵交给队友，或者在自己快没血时使用莽撞。尽量想办法让它取得先手优势，可让队友使用顺风，也可装专爱围巾速攻，或在顺风下专爱眼镜强攻。还可以配合雪巨人用必中暴风雪强攻。如需释放双墙可交给更快的队友。

多元对战

暴风雪强攻

暴风雪+冷冻光线/龙之波动/龙星群/大地力量/十字火焰/莽撞

如果说单打和轮转的神兽战中还能防守的话，那么多元对战就是纯粹的进攻战了。因为即使派上盾牌精灵也不可能防住对方多只神兽的火力，反而使己方失去

了火力。这么一来，白色丘雷姆的暴风雪范围强攻就变得非常厉害，因为在常用强攻型神兽中除了海皇牙几乎就没有能抗冰的了，而且有相当一部分被冰克制。白色丘雷姆是范围暴风雪的第一火力，这是它在多元对战中的最大特点。当然有了进攻火力还必须要有速度，否则很可能得不到出手机会，因此要么自己装专爱围巾，要么配合队友的顺风。甚至可以更极端地同时利用专爱围巾和队友的顺风提速，以便超过对方的提速精灵。也可以配合雪巨人使暴风雪变为必中，雪巨人的先制冰飞石也是不错的战力，顺便牵制海皇牙。此外它还能用十字火焰配合泽克罗姆的十字闪电，正好丘雷姆的速度比泽克罗姆快一点，能先手发动十字火焰使泽克罗姆的十字闪电威力翻倍。



黑色丘雷姆

（キュレム/Kyurem）

编号：646　分类：教戒口袋妖怪　身高：3.3m　重：325.0kg

用理想填补它残缺身体的英雄所拥有的传说中的冰系精灵。



能力方面

种族值					
HP	125	物攻	170	物防	100
特攻	120	特防	90	速度	95

各项能力极限值					
HP	454	物攻	482	物防	328
特攻	372	特防	306	速度	317

属性为龙+冰，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、岩石、钢、龙
效果一般：普通、飞行、毒、地面、虫、鬼、火、超能、冰、恶
效果减半：水、草、电

特性

万亿高压（テラボルテージ/Teravolt）：使用技能时能无视对手特性发动所有预期效果。

升级技能一览

1：龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）
1：冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
8：封印（ふういん/Imprison）
15：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
22：冷冻光线（れいとうビーム/

IceBeam）
29：龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
36：切裂（きりさく/Slash）
43：十字闪电（クロスサンダー/Fusion Bolt）
50：冰点电压（フリーズボルト/Freeze Shock）
57：龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
64：封印（ふういん/Imprison）
71：莽撞（がむしゃら/Endeavor）
78：暴风雪（ふぶき/Blizzard）
85：激鳞（げきりん/Outrage）
92：高音（ハイパーボイス/HyperVoice）

可以习得的技能机器

1	2	6	7	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	27	29	30	32
33	39	42	44	48	49
52	56	65	66	68	71
80	82	87	90	91	94
H1	H2	H4			

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
羽休（はねやすめ/Roost）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

黑色丘雷姆是物攻火力最猛的龙系精灵，不会被吉利蛋这样的强力特防盾看死是它的优势所在，但主攻技能冰点电压和激鳞都有很大的副作用，加上对钢系盾牌无解，使用难度还是比较大。

推荐用法

单打

冰点电压型

冰点电压+龙爪/激鳞+十字闪电/岩石飞刃/龙尾/莽撞/替身/大地力量

黑白丘雷姆的独门绝技黄金核融和冰点电压虽然威力强大，但需要蓄力一回合，实用价值不大。虽然可以用满力香草直接发动一回合，但白色丘雷姆的黄金核融还不如冰之宝石冷冻光线好用，所以上文并没有提到。不过黑色丘雷姆有些不一



样，因为除了冰点电压就没有其他物攻的冰系技能了，于是只能硬着头皮用。

龙系技能可选择效果稳定的龙爪，能秒掉一些物防不强的龙系神兽，强大的物攻使它仅用两招龙爪就能保证解决掉海皇牙。泽克罗姆、基拉帝纳等高物防龙系以及古拉顿、露琪亚则用冰点电压来秒。若对方没有钢系盾牌的话将很难联防冰点电压，因为即使用海皇牙来挡也要消耗将近半血，还可能被麻痹，接下来根本无法与它对抗。

需要注意的是，虽然看上去它能用强大的物攻强推进化辉石吉利蛋，但事实上由于冰点电压和激鳞都有副作用，龙爪的威力又不够，于是只要吉利蛋从首回合开始就一直回血（或者使用电磁波后一直回血），它便很难突破这道防线。因此光靠进攻技能最多只能做到不怕吉利蛋联防。针对吉利蛋还是需要用替身+莽撞，能比白色丘雷姆更轻松地搞定（参看白色丘雷姆单元替身莽撞型），顺便还能对付其他盾牌精灵。

其他选择技能中十字闪电用于克制海皇牙和凤凰，但由于和龙爪一样都是两招解决，因此并非必选。岩石飞刃则是专门针对凤凰。龙尾是先读对方换人或强化时使用，能白打对方一下，配合隐石沙砾效果更佳，黑色丘雷姆是龙尾的最大威力。大地力量用于克制钢系盾牌，但因为是特攻技能，所以威力有限。

激鳞型

激鳞+冷冻光线/十字闪电/岩石飞刃/莽撞/替身/龙尾/大地力量

不用冰点电压而用激鳞主攻，好处是解放了道具。可选择装提升威力的道具，也可以装49号抗龙果对付其他龙系精灵，或者装9号解异状果缓解激鳞的副作用，顺便防异状对抗达库莱，甚至还能装专爱围巾。黑色丘雷姆是激鳞的最大威力，能秒掉几乎所有的龙系精灵，不被龙克的精灵除了钢系盾牌以外也大多能在两招内解决。冰系技能可备一招冷冻光线专打古拉顿、露琪亚、雷库萨，虽然与激鳞的伤害差不了多少，但可以免去副作用。同理十字闪电专为克制海皇牙和凤凰。不装专爱围巾的话用替身+莽撞破盾仍然是很好的选择。

轮转

强攻型

冰点电压/激鳞/磨爪/龙爪/莽撞/龙尾

黑色丘雷姆在轮转中的进攻手段大约有两种，要么先放一招满力香草冰点电压再用激鳞强攻，要么就是装解异状果直接用激鳞强攻。之前可以用磨爪强化，但效果不如其他精灵的剑舞。尽量让队友释放顺风场地后再进攻。两招主攻技能效果都不稳定，如果几招内攻陷不了对方的话，自己就没辙了。快没血时可换莽撞进攻，龙尾用于破强化，但后制非常危险。

梦话龙尾激鳞型

睡眠+梦话+龙尾+激鳞

配合队友释放的双墙防守，用睡眠回血，再配合队友释放的顺风先手梦话。如果梦话抽到龙尾则能先手将对方赶下场白



www.dooland.com

打一下，配合隐石沙砾效果更佳。如果梦话抽到激鳞则能无视激鳞的副作用。能同时发挥龙尾和激鳞的最大威力是它使用这种打法的优势所在，并且比最慢一级的神兽还略有速度优势。不过实战中实现难度仍然很大，算是一种娱乐性打法。

多元对战

激鳞强攻型

激鳞+龙爪/十字闪电/岩崩/莽撞

多元对战中黑色丘雷姆可利用激鳞的最大威力强攻，速度仍然是首先要解决的问题。可以用专爱围巾，也可配合队友的顺风，或者两者兼备。多元对战中激鳞为随机对象，无法确定攻击目标，如果对方场上有钢系精灵就会出现打击面问题，且很难与队友合击清敌（可配合范围攻击技能）。至于混乱的副作用，若不装专爱围巾就装个解异状果来缓解，装专爱围巾的话就管不了那么多了，通常只要不打中钢系精灵，那么打出两发激鳞也够本了。此外它还能用十字闪电先手配合莱希拉姆的十字火焰，使十字火焰的威力翻倍。

黑白主神兽补充

最后再来讲一下《黑·白》版的主神兽莱希拉姆和泽克罗姆在新版本中的变化。这两只第五代举足轻重的主神兽曾在本栏目第50辑的龙系专题中作过分析，但由于新版本中他们增加了一些定点教学技能，使打法上又有了一些微妙的变化，于是再作一些补充，可结合第50辑莱希拉姆和泽克罗姆单元的相关内容来阅读。

莱希拉姆新增的定点教学中最有用的当属顺风，虽然它原本已有氮气加速作为提速手段，但顺风能让它变得更快，超过装专爱围巾的海皇牙、帕鲁基亚等精灵，还能让它把特攻加到极限，变相增强了威力。而且顺风还有个好处就是使用后即使离场效果仍然持续，无论是打不过而换下场，还是被击倒，都能让接着上场的精灵继续享受顺风效果。专门破坏强化技能的龙尾吹吼也对付不了顺风，因为即使顺风后立刻被赶下场，换上的精灵也一样能享受3回合顺风效果，甚至可能更容易控场。

莱希拉姆试配招：顺风+晴空万里+苍炎+龙之波动/龙星群，配合古拉顿的晴天上场，逮到机会顺风后能用龙之波动或龙星群秒杀龙系精灵，用晴天苍炎秒杀超梦、古拉顿等级的不被火系克制的精灵。遇到海皇牙则先手晴空万里反盖天气然后硬拼。涡轮烈焰龙+火无盲点，能轻易突破钢系盾牌，但突破不了进化辉石吉利蛋。

泽克罗姆新增了两招有用的技能顺风和电磁浮游。其中顺风成了它惟一的提速手段，为它提供了全新的提速控场打法，也可以在释放顺风后用变压一击脱离，为队友创造先手作战环境。电磁浮游则让它不再对古拉顿无解。

泽克罗姆试配招：顺风+电磁浮游+雷击+龙爪/激鳞，道具装命之玉既能让它用龙爪秒掉高物防龙系精灵，又能让它用雷击秒掉超梦等级的不被电系克制的精灵。克制海皇牙、露琪亚、凤凰自然更不在话下。遇到古拉顿时先用电磁浮游化解地震，再用龙爪硬拼。强大的物攻能轻易突破进化辉石吉利蛋，但对钢系盾牌铁盘坚果无解。

多元对战因为有了顺风而使莱希拉姆和泽克罗姆的十字火焰十字闪电配合有了提速控场手段（配合黑白丘雷姆或比克提尼也行）。此外莱希拉姆还新增了热风为它在多元对战中提供了范围攻击火力。

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.4

文/koflover 编/乌冬

在上辑栏目中我们对伊宿图鉴的全部PM逐一进行了点评，相信大家对这些PM在新作中的变动已经有了一个大概的认识。相比起几乎脱胎换骨的伊宿PM来说，前四个世代的旧有PM反倒没有太多实质性的改动，这是因为《口袋妖怪 黑2·白2》并没有对战术系统做出太大的调整，定点教学技能中也没有包含太多新技能，所以这些旧有PM的战术并没有太明显的变化。虽然整体来看《口袋妖怪 黑2·白2》并没有太多新意，但这并不意味着口袋妖怪的战术已经被挖掘殆尽，还有许多有趣的战术体系等待着我们去发掘。

梦话战术分析

在《口袋妖怪》的各系列游戏中，总有一些技能机器是几乎全PM共通的，比如保护、替身，以及这次我们要谈到的梦话等等，我们将这些技能机器俗称为公共技能。当然，像一些原本就不能学习技能机器的PM如安侬、绿毛虫，这些PM自然无法享受到公共技能了。公共技能的最大意义就是用来改变整个战术系统，比如《口袋妖怪 红·蓝宝石》和《口袋妖怪 绿宝石》的战术之所以完全不同，就是因为在《口袋妖怪 红·蓝宝石》中少了公共技能替身的缘故。这次我们要谈到的梦话，也是一个古老而又冷门的公共技能。

梦话战术在第二世代《口袋妖怪 水晶》中一度很流行，因为在当时的版本中绝大多数PM的攻势都比较弱，会强化技能的高攻击PM也不多，很少出现直接把对方一击秒杀的情况。在这个重视防守和消耗的大环境下，“睡眠+梦话”这个组合的威力就体现出来了，睡眠可以在1回合内直接回满血，而剩下2回合的睡眠期间还可以靠梦话继续攻击。

到了《口袋妖怪 绿宝石》中，虽然防守和消耗仍然是战术的中心思想，但由于梦话的性能遭到了大幅度削弱，所以梦话战术就不如第二世代好用了，玩家们研究出了更适合版本环境的防守消耗打法，这就是“臭名昭著”的“替身虚张声势”流，我们日后有机会再进行回顾。其实梦话的改动只有一点，那就是原本在第二世代中梦话抽中睡眠后将回满血并继续睡2回合，如今变成了抽中睡眠后会使用失败，白白浪费一回合行动。正是这个改动，直接将梦话战术从天堂打入了地狱，虽然在第四世代和第五世代中梦话一直都作为公共技能出现，但很少见到有哪个PM去专门使用梦话战术了。

不过，梦话战术冷门归冷门，但并非到了不堪一用的程度。虽然梦话的消耗能力不再值得信赖，但由于梦话的种种特性，可以使某些PM打出通过正常手段无法实现的战术，这算是梦话战术在新版本中的重生吧。首先，我们来了解下梦话这个技能的基本性能：

1.梦话抽取到并使用的技能不会消耗该技能的PP值，只会消耗梦话的PP值。

这一点可以用来节省某些关键技能的

PP值，不过梦话的基础PP值也只有10点，算不上特别宽裕。

2.携带专爱道具时，上场后首回合可以使用梦话，但次回合再使用梦话时将会使用失败。

这是对“梦话专爱战术”的限制，不过我们依然可以靠“梦话+蜻蜓点水/变压”的组合来实现。

3.梦话所抽取到的技能会改变技能的原有优先度，使其变成梦话的优先度。

该特性与可抽取技能的猫之手、鹦鹉学舌等技能是类似的，一般来说都是用来抽取优先度为负数的技能，如吹飞、巴投等等，使其变成梦话的优先度。在梦话战术中经常需要利用到这个特点。

4.梦话不能抽取到以下技能：克制、喋喋不休、飞空、挖洞、潜水、自由落体、火箭头突、太阳光线、镰鼬、潜影、神鸟、冰点电压、黄金核融、吵闹、模仿士、鹦鹉学舌、先发制人、气合拳。

该特性使得梦话无法抽取气合拳并改变它的技能优先度，而对于梦话战术来说，我们可以利用这个特性来增加梦话抽取到特定技能的几率。比如我们想让梦话抽到吹飞，但又不想只给PM配三招技能，那么就可以用“睡眠+梦话+吹飞+自由落体”这套配招方案，梦话抽取到吹飞的几率就从正常的1/3提升到了1/2，而自由落体在醒来的时候也值得一用。

除此之外，梦话还有一些其他特性，但由于和战术关联不大，这里我们就不再一一介绍了。梦话战术与猫手战术类似，本身是建立在一定的运气基础上的，在实战的时候可能会因为梦话的随机性而影响到实际的效果。但从另一方面来说，如果玩家运气还不错的话，能够连续抽到自己想要的技能，那对手想要破解这个战术也不是件容易的事。下面我们就来全面分析一下梦话战术的几种不同的思路吧。

梦话先制战术

梦话先制战术的思路是利用到恶作剧之心这个特性的效果，由于梦话属于变化类技能，在恶作剧之心的作用下可以变成优先度+1，这样一来梦话所抽取到的技能也会变成优先度+1的先制技能。像吼叫、巴投这些原本是优先度-6的技能，变成优先度+1后可谓得到了质的改变。即便是一些原本优先度为0的技能，变为优先度+1后也是非常有用的，至少这些PM不需要再和对方去拼速度了。

No.198 暗黑乌鸦

恶作剧之心特性是暗黑乌鸦所独有的，进化后的御乌鸦都享受不到这个好特性。暗黑乌鸦本身能学到许多性能不错的变化类技能，如黑雾、电磁波、挑拨等等，但真正让它实力得到质变的，还要属梦话这个技能。梦话抽取到的吹飞具有+1的优先度，只要对方没有先制技能去干扰，那么暗黑乌鸦就可以一直使用梦话吹飞将对方驱赶下场，配合撒菱、隐石砂砾等钉子可以造成很大伤害。拜《口袋妖怪黑2·白2》的定点教学所赐，暗黑乌鸦的梦话和恶作剧之心特性终于可以共存，所以这个战术是本作才有的专利。另外需要强调的是，暗黑乌鸦可以使用进化辉石提升两防，实际耐久并不是很低，对方想要打倒它也不是件容易的事情。

No.447 利欧鲁

利欧鲁与暗黑乌鸦的战术有许多相似之处，首先它们都拥有恶作剧之心特性，配合梦话后具有“化腐朽为神奇”的能力，只不过暗黑乌鸦加强的是吹飞，而利欧鲁强化的则是巴投，两个技能的效果类似，并且都是优先度-6的后手技能。另外

它们都是非最终形态的PM，可以依靠进化辉石来提升耐久。当然利欧鲁和暗黑乌鸦也有一些区别，虽然利欧鲁的物攻种族值只有70，但本系的巴投也能打出一定的伤害，再配合钉子的话效果就更好了。不过巴投并非全属性通吃，遇到对方的鬼系PM时就无计可施，如果对方有替身的话也只会把替身击破而不会发动强制换人的效果。而暗黑乌鸦的吹飞虽然没有伤害，但也没有这方面的顾虑。

No.641 托尔涅罗斯 化身形态

化身形态的托尔涅罗斯作为一只拥有恶作剧之心特性的PM，却学不到太多有用的变化类技能，但由于梦话这个技能的存在，托尔涅罗斯的所有攻击技能都有望享受到优先度+1的效果，这也算是把特性物尽其用了。托尔涅罗斯的最强攻击技能当属飞行系的暴风，不过这招的基础PP值只有5点，禁不起反复的消耗。如果能用梦话来抽取暴风的话，既能使暴风变成先制攻击，又可以节省PP值，可谓一举两得。为了提高暴风的抽取几率，托尔涅罗斯的第4个技能可以考虑自由落体，这样的话暴风的抽取几率就提高到了1/2。第4个技能考虑攻击技能当然也是可以的，尤其是蜻蜓点水，能够使托尔涅罗斯先手攻击并换人，根本不给对方留下反击的可能。

No.642 波尔托罗斯 化身形态

恶作剧之心特性的波尔托罗斯与托尔涅罗斯采取的战术基本相同，不过波尔托罗斯学不会暴风，本系技能闪电也没有太大的使用价值，所以要考虑其他的攻击技能作为梦话的抽取对象。攻击后可以换人的变压是个不错的主意，作为波尔托罗斯的本系技能，它造成的伤害也相当可观，并且可以搭配道具专爱眼镜。携带专爱眼镜后虽然不能重复使用梦话，但如果上场第一回合的梦话就抽到变压的话，托尔涅罗斯就可以交换下场，等到再次换上场后就可以再次打出“梦话专爱战术”了。由于波尔托罗斯在攻击时本身就有先手优势，再加上专爱眼镜的伤害加成，这个战术还是有一定可行价值的。需要注意的是，变压对地面系PM完全无效，即没有伤害也没有换人效果，所以波尔托罗斯必须还要准备一招草绳，这样的话对方就不敢随便用地面系PM来面对波尔托罗斯了。

梦话上进战术

上进特性的效果是在烧伤、中毒、麻痹、睡眠和冰冻状态下可以提升50%的物攻能力，玩家可以靠携带火焰之玉或剧毒之玉来主动制造烧伤和中毒状态，从而发动上进特性的效果，但这样做的结果是要承受烧伤和中毒状态的HP损失，并且还要占用一个道具栏位。另一种发动上进特性的手段就是梦话了，这个战术自从第三世代就已经存在，在如今的版本中也有一定的市场。需要强调的是，空元气这个技能虽然可以配合火焰之玉/剧毒之玉以及上进特性，但惟独对睡眠状态无效，也就是无法搭配梦话一同使用，这是官方为了削弱梦话上进战术的威力而有意为之的结果。

No.534 双柱力王

拥有上进特性的PM数量非常多，而双柱力王应该是这些PM中综合实力最强的。双柱力王携带火焰之玉并使用音速拳是一种相当成熟的战术，而依靠梦话抽取吸收拳也是不错的打法。之所以选择吸收拳而不是其他技能，在上进特性加成下的吸收拳已经有很充足的威力，吸收的HP量也相当可观，配合梦话战术本身的回复效果，可以最大限度保证双柱力王的持续作战能力。另外，在有了吸收拳后双柱力王

可以选择携带命之玉，这样配合上进特性的话可以将攻击力提升到1.95倍，吸收拳的伤害相当可观，而命之玉的HP消耗也完全可以靠吸收拳补回。需要注意的是，吸收拳对鬼系PM完全无效，所以双柱力王第4招必须要选择报复才行。

No.538纳伽奇

在拥有上进特性的PM中，纳伽奇虽然没有出众的实力，但它却是惟一能学巴投的PM。“梦话+巴投”的威力我们在利欧鲁身上已经见识过，虽然纳伽奇没有让巴投变成先制技能的能力，但凭借100的物攻种族值以及上进特性的加成效果，巴投所造成的伤害将远超利欧鲁。由于纳伽奇的速度种族值太低只有45，在大部分情况下都只能后手行动，并不能把梦话对巴投优先度提升的效果体现出来，所以笔者建议纳伽奇的道具选择先制之爪，使纳伽奇每回合有20%几率能够先手行动。另外，由于巴投不能攻击鬼系PM，所以纳伽奇也必须准备一招报复来克制鬼系。不过纳伽奇本身还存在不少问题，梦话抽到巴投的几率只有1/3，而先制梦话巴投只有1/15，并且先制之爪和报复也有一定的冲突。

梦话快足战术

快足特性类似于上进，在烧伤、中毒、麻痹、睡眠和冰冻状态下可以提升50%的速度。这个特性配合火焰之玉或剧毒之玉的时候可能不是很合算，毕竟自己的HP消耗没能转化成为更高的伤害，但在梦话战术中其实还是挺好用的。在快足特性的速度优势下，梦话快足战术在某些情况下可以打出类似于“梦话先制战术”的效果。

No.135 雷精灵

雷精灵本身拥有130的速度种族值，再有快足特性速度优势就更明显了。雷精灵可以考虑的技能有吼叫和变压，实战效果类似于恶作剧之心特性的暗黑乌鸦和波尔托罗斯。不过发动快足特性的雷精灵并不意味着一定有先手优势，比如在遇到沙尘暴中的钢钻鼹鼠、晴天中的芽角鹿时，雷精灵这点速度还是不够用的。雷精灵不能学习电能球令人感到很遗憾，浪费了这么好的速度能力值。

梦话神奇鳞片战术

神奇鳞片是第三个与异常状态相关联的特性，同样只对烧伤、中毒、麻痹、睡眠和冰冻这5种状态有效。神奇鳞片的物防提升效果更加不适合搭配火焰之玉或剧毒之玉，但与梦话战术配合的时候效果会更好。不过目前拥有神奇鳞片的PM只有迷你龙、哈克龙和美丽龙这3只，限制了这个战术的应用范围。

No.148 哈克龙



神奇鳞片特性的哈克龙可以享受到进化辉石道具和神奇鳞片特性的双重加成，物防飙升到了2.25倍，换算成种族值的话就是208。再加上哈克龙本身的抗性也相当不错，只有龙系和冰系技能才能克制到它，作为一面物防盾是非常合格的。值得

哈克龙用梦话抽取的技能相当多，激鳞就是个不错的选择，因为由梦话抽到的激鳞不会被锁招，而笔者个人则建议“龙舞+龙尾”的组合。哈克龙可以凭借自身的耐久优势用梦话龙尾将对方反复驱赶下场，或是用梦话龙舞不断进行强化（先龙舞也未尝不可），当哈克龙使用几次龙舞后，物攻和速度都有明显的提升，这时候再用梦话龙尾的话，不但能造成极其可观的伤害，而且龙尾还是先制攻击，配合钉子的话直接将对方灭队也不是没可能。

梦话强化战术

上文中提到的“梦话+龙舞+龙尾”的哈克龙其实就是梦话强化战术的一个变种，但对大多数PM来说，如果要用梦话强化战术的话，强化技能选择那些可以兼顾耐久的技能会更好，毕竟像哈克龙这样一睡觉就有超高物防的PM可是不多见的。梦话强化战术相比起传统的先强化再补血的思路，其中一个优势是可以通过睡眠来解除各种异常状态，这是自我再生等回复技能做不到的。另外，既然要用梦话战术，那一定要结合梦话本身的特性打出一些特殊效果才行，否则的话就比不上传统的强化战术了。

No.115 袋龙



在拥有巴投的PM中，只有袋龙和爆音王拥有肝魂特性，这就意味着巴投不再存在打不了鬼系的尴尬。但爆音王的基础耐久比较低，很难胜任这种梦话强化战术，所以这个重任就落在了袋龙的身上。袋龙除了睡眠和梦话外，剩下两招一般都是巴投和巨大化，由于袋龙的特殊耐久不算很低，可以顶住一般强度的特殊攻击去不断梦话，如果对上物攻PM的话优势就更明显了。袋龙也可以把巴投换成吸收拳，通过牺牲强制换人的效果来换取更高的伤害和HP回复效果，这也不失为一种思路。

No.208 大钢蛇

大钢蛇的物理耐久非常优秀，抗性也属于中上水准，又有诅咒这种同时兼顾物攻和物防的强化技能。但因为大钢蛇本身学不会自我再生一类的回复技能，只能依靠睡眠来回血，所以梦话强化战术对它来说还是相当有必要的。最适合大钢蛇的攻击技能当属螺旋球，借助大钢蛇的低速度种族值以及诅咒的降速效果，很容易打出150的最大威力。另一个值得考虑的攻击技能就是龙尾，但相比起袋龙和哈克龙而言，大钢蛇这种打法的威力稍显不足。

No.400 比渡水獭

拥有单纯特性的比渡水獭拥有变圆、诅咒和奋起这类强化技能，相比之下诅咒的实用性要更高一些，因为它可以极大地弥补比渡水獭的物防缺陷。不过比渡水獭惟一的回复技能就是睡眠，所以只能借助梦话强化战术的帮助了。比渡水獭的物攻技能可以考虑水尾巴或者是留存，两招都是本系攻击技能，前者能够打击的属性比较多，后者威力更大，但每次使用时稍微有一点限制。

梦话分身战术

影分身和变小这两个可以提升回避率的技能在一般对战规则中都是禁招，因为提升回避率的效果对游戏的平衡性破坏不小，而遏制回避率提升的手段并不多。但影分身和变小在官方规则中并没有被禁止，玩家在对战的时候如果事先和对手商量好，使用影分身和变小也没什么问题，这时候梦话分身战术就可以派上用场了。梦话分身战术与梦话强化战术类似，但运气成分对双方的影响会更大。

No.115 袋龙

适用于梦话强化战术的袋龙，换成梦话分身战术也一样强力。除了睡眠、梦话和影分身外，袋龙最后一招可以选择巴投或者气合拳。选择巴投的话需要事先在场上撒好钉子才行，毕竟没有物攻强化和本系加成的巴投难以造成实质性的伤害。袋龙事先使用影分身提升回避率的话也可以遏制对方的高速旋转，如果对方的高速旋转未能命中，那么就不能清扫钉子了。不过对方的高速旋转一旦命中，玩家就必须把袋龙换下场重新撒钉子，又要费一番周折。袋龙如果选择气合拳的话，那么事先就要多用影分身或梦话后的影分身来提升回避率，等袋龙的回避率足以安全留在场上时，再在醒来的时候使用气合拳。两种方案各有利弊，袋龙是否能顺利回避对方的技能，是战术能否顺利实施的关键。而袋龙的肝魂特性在这里也发挥了极大的作用，否则光靠巴投和气合拳是无法对抗鬼系PM的。

梦话必杀战术

地裂、尖角钻、绝对零度和断头台这四招一击必杀技是游戏中伤害最高的攻击技能，一旦命中对方就必死无疑，只有坚硬和精神衣带才可以抵御这些攻击。虽然一击必杀技的命中率只有30%，但如果能反复不断使用的话，总会有命中的机会。一击必杀技的基础PP值只有5点，梦话必杀战术正好可以解决PP值不足的问题，而且PM的回复和持续作战问题也一并解决了。当然，一击必杀技在不少对战规则中都是不允许使用的，不过官方规则并没有对此进行限制，只要双方玩家事先达成共识的话那就不会有什么问题。

No.131 乘龙

乘龙是少有可以同时学会多个一击必杀技的PM（乘龙能同时学会绝对零度、地裂和尖角钻），所以在规则允许的情况下，梦话必杀战术就成为了乘龙的主流战术之一。睡眠、梦话和绝对零度这三招是必备的，最后一招建议选择尖角钻而不是地裂。必选绝对零度的原因是因为它对全属性的PM都有效，即便是抵抗冰系攻击的PM，吃了绝对零度后也一样会被秒杀。而选尖角钻不选地裂的原因也很简单，尖角钻只能被少数鬼系PM所抵挡，而能够无视地裂的飞行系和浮游特性的PM数量要远远多于鬼系PM。

除了乘龙外，还有4只能够学会两招一击必杀技的PM也可以采用类似的战术，用法与乘龙也完全相同，它们分别是：

No.087 白海狮（绝对零度+尖角钻）
No.235 图图犬（绝对零度+尖角钻+断头台+地裂）
No.365 帝牙海象（绝对零度+地裂）
No.530 钢钻鼹鼠（尖角钻+地裂）

在这4只PM中，耐久差的图图犬可以直接排除掉，而属性与乘龙完全相同的白海狮、帝牙海象，与乘龙也没有什么明显区别。至于钢钻鼹鼠，使用梦话必杀战术实在有些大材小用，不过它的不拘常规特性可以破解对方的坚硬特性，这倒也是个优势。



《口袋妖怪 黑2·白2》补完计划（2）

文/koflover&马修
编/马修

《口袋妖怪 黑2·白2》值得研究的要素实在是太多，连补完计划都补到了第二辑，原定于放在本辑补完计划的梦世界部分以及徽章部分由于太过独立而且庞大，故延至下辑，本辑的“补完计划”包括有全技能详解和全精灵击败后的努力值两大部分。

口袋妖怪《黑·白》2技能详解

冰（こおり）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
冰	アイスボール	冰球	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增（注1）
冰	あられ	冰雹	—	—	10	变化	全场	5回合内使全场变成冰雹天气（注4）
冰	オーロラビーム	极光光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标物攻降低1级
冰	くろいきり	黑雾	—	—	30	变化	全场	使全场精灵的能力变化等级归零
冰	コールドフレア	黄金核融	140	90	5	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标烧伤
冰	こおりのいぶき	冰之吐息	40	90	10	特殊	单体选择	100%几率打出会心一击
冰	こおりのキバ	冰之牙	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻，10%几率使目标害怕
冰	こおりのつぶて	冰飞石	40	100	30	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
冰	こごえるかぜ	冻结之风	55	95	15	特殊	敌方全场	100%几率使目标速度降低1级
冰	こごえるせかい	冰天雪地	65	95	10	特殊	敌方全场	100%几率使目标速度降低1级
冰	こなゆき	细雪	40	100	25	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻
冰	しろいきり	白雾	—	—	30	变化	己方全场	在5回合内使己方全场精灵的能力等级不会被敌方降低

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
冰	ぜったいれいど	绝对零度	—	—	5	特殊	单体选择	命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态（注3）
冰	つららおとし	冰棱坠落	85	90	10	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
冰	つららばり	冰柱针	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
冰	ふぶき	暴风雪	120	70	5	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻，在冰雹天气中命中率变为必中
冰	フリ–ズボルト	冰点电压	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标麻痹
冰	ゆきなだれ	雪崩	60	100	10	物理	单体选择	后制攻击，优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
冰	れいとうパンチ	冷冻拳	75	100	10	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻
冰	れいとうビ–ム	冷冻光线	95	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标冰冻

草（くさ）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	アロマセラピ–	芳香疗法	—	—	5	变化	单体选择	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态（濒死状态除外）
草	ウッドハンマ–	大木锤	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/3
草	ウッドホ–ン	木角	75	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害的1/2
草	エナジ–ボ–ル	能量球	80	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
草	ギガドレイン	亿万吸取	75	100	10	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害的1/2
草	キノコのほうし	蘑菇孢子	—	100	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	くさのちかい	草之誓言	50	100	10	特殊	单体选择	与火之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果（注6）
草	くさぶえ	草笛	—	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	くさむすび	草绳	—	100	20	特殊	单体选择	威力由目标的体重高低而变化（注7）
草	グラスミキサ–	草旋风	65	90	10	特殊	单体选择	50%几率使目标命中降低1级
草	こうごうせい	光合作用	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
草	コットンガ–ド	棉花守护	—	—	10	变化	自身	提升3级物防
草	シ–ドフレア	种子核融	120	85	5	特殊	单体选择	40%几率使目标特防降低2级
草	しびれごな	麻痹粉	—	75	30	变化	单体选择	使目标麻痹
草	すいとる	吸取	20	100	25	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害的1/2
草	ソ–ラ–ビ–ム	太阳光线	120	100	10	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，在晴天天气中不需要蓄力，在雨天、沙尘暴和冰雹天气中威力减半
草	タネばくだん	种子爆弹	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
草	タネマシンガン	种子机枪	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
草	つるのムチ	蔓藤鞭	35	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
草	なやみのタネ	烦恼种子	—	100	10	变化	单体选择	使目标的特性变为失眠，对部分特性无效（注8）
草	ニ–ドルア–ム	针刺臂膀	60	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
草	ねむりごな	催眠粉	—	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	ねをはる	扎根	—	—	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16，但无法主动交换下场，也不受强制交换的效果影响
草	ハ–ドプラント	硬化植物	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	はっぱカッター	飞叶快刀	55	95	25	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
草	はなびらのまい	花瓣之舞	120	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
草	パワーウィップ	猛力鞭挞	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
草	マジカルリーフ	魔叶斩	60	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
草	メガドレイン	百万吸取	40	100	15	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害的1/2
草	やどりぎのタネ	寄生种子	—	90	10	变化	单体选择	每回合结束时吸取目标最大HP的1/16，对草系精灵无效
草	リーフストーム	绿叶风暴	140	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，使用者的特攻会降低2级
草	リーフブレード	刃叶斩	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
草	わたほうし	棉花孢子	—	100	40	变化	单体选择	使目标速度降低2级

超能（エスパー）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	アシストパワー	援助能量	20	100	10	特殊	单体选择	使用者每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限720
超能	いやしのねがい	治疗之愿	—	—	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP并解除异常状态（濒死状态除外）
超能	いやしのはどう	治疗波动	—	—	10	变化	单体选择	使目标回复最大HP的1/2
超能	ガードシェア	防御分享	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标的物防和特防能力值分别相加后再平分
超能	ガードスワップ	防御交换	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物防和特防的能力等级
超能	かいふくふうじ	回复封印	—	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标无法使用回复技能，且回复效果无效
超能	こうそくいどう	高速移动	—	—	30	变化	自身	提升2级速度
超能	コスモパワー	宇宙能量	—	—	20	变化	自身	提升1级物防和特防
超能	サイケこうせん	精神光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	サイコウェーブ	精神波动	—	80	15	特殊	单体选择	造成使用者等级×（0.5～1.5）点伤害
超能	サイコカッター	精神切割	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
超能	サイコキネシス	精神干扰	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
超能	サイコシフト	精神转移	—	90	10	变化	单体选择	将使用者的异常状态转移给目标
超能	サイコショック	精神冲击	80	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防而不是特防来计算伤害
超能	サイコブースト	精神增压	140	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，使用者的特攻会降低2级
超能	サイコブレイク	精神崩坏	100	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防而不是特防来计算伤害
超能	サイドチェンジ	位置转换	—	—	15	变化	自身	优先度+1，使用者与队友交换所在位置，三打中只能在两侧位置与另一侧队友换位，在中间位置时使用该技能会失败
超能	さいみんじゅつ	催眠术	—	60	20	变化	单体选择	使目标睡眠
超能	しねんのずつき	思念头槌	80	90	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕

www.dooland.com

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	じゅうりょく	重力场	—	—	5	变化	全场	5回合内使地系技能以及撒菱、毒菱对飞行系、浮游特性以及电磁浮游状态的精灵有效，且所有精灵的命中率提升60%（注9）
超能	シンクロノイズ	同步噪音	70	100	15	特殊	除自身外全场	对全场与自身属性相同的精灵造成伤害，若使用者为双属性时，目标与任一属性相同即可
超能	じんつうりき	神通力	80	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标害怕，对变小状态的目标伤害加倍
超能	スキルスワップ	特性交换	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换特性（注8）
超能	スプ-ンまげ	折弯匙子	—	80	15	变化	单体选择	使目标命中降低1级
超能	テレキネシス	心电感应	—	—	15	变化	单体选择	3回合内，使目标所受的所有技能都必定命中，对地鼠、三地鼠以及携带黑铁球的精灵无效，对躲藏的目标无效
超能	テレポ-ト	瞬间移动	—	—	20	变化	自身	能从与野生精灵的战斗中逃走，训练员战以及通信对战中无效，在冒险中使用可回到最近到达的精灵中心
超能	トリック	戏法	—	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，不能交换各类信件以及能够改变精灵形态的专属道具
超能	トリックル-ム	神秘空间	—	—	5	变化	全场	优先度-7，5回合内使速度低的精灵先行动，不改变技能优先度，再次使用时则解除效果
超能	ドわすれ	超级健忘	—	—	20	变化	单体选择	提升2级特防
超能	なりきり	换装	—	—	10	变化	单体选择	使用者的特性变为和目标一致（注8）
超能	ねむる	睡眠	—	—	10	变化	自身	HP回复至最大值，但下回合起会进入2回合的睡眠状态，交换下场后睡眠时间重新计算
超能	ねんりき	念力	50	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	ハ-トスタンプ	心灵印记	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
超能	ハ-トスワップ	心灵交换	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换各项能力的能力等级
超能	バリア-	栅栏	—	—	30	变化	自身	提升2级物防
超能	パワ-シェア	力量分享	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标物攻和特攻能力值分别相加后再平分
超能	パワ-スワップ	力量交换	—	—	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物攻和特攻的能力等级
超能	パワ-トリック	力量戏法	—	—	10	变化	自身	使用者的物攻和物防的能力值相互交换
超能	ひかりのかべ	光之壁	—	—	30	变化	己方全体	5回合内，使己方受到特攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	ふういん	封印	—	—	10	变化	自身	使用者所拥有的技能无法被敌方使用
超能	マジックコ-ト	魔装反射	—	—	15	变化	自身	优先度+4，将所受到的变化类技能反弹给攻击者
超能	マジックル-ム	魔法空间	—	—	10	变化	全场	优先度-7，5回合内使所有精灵的携带道具无效，再次使用时则解除效果
超能	みかづきのまい	新月之舞	—	—	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP和所有技能的PP值，并解除异常状态（濒死状态除外）
超能	ミストボ-ル	迷雾球	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标特攻降低1级
超能	ミラ-コ-ト	镜像反射	—	100	20	特殊	自身	优先度-5，在受到特殊攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
超能	ミラクルアイ	奇迹之眼	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且恶系的目标能够被超能系技能攻击
超能	みらいよち	预知未来	100	100	10	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害（注10）
超能	めいそう	冥想	—	—	20	变化	自身	提升1级特攻和特防
超能	ゆめくい	食梦	100	100	15	特殊	单体选择	只能攻击处于睡眠状态的目标，使用者会回复目标所受伤害的1/2

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	ヨガのポーズ	瑜珈之形	—	—	40	变化	自身	提升1级物攻
超能	ラスターパージ	光栅净化	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标特防降低1级
超能	リフレクター	反射盾	—	—	20	变化	己方全体	5回合内，使己方受到物攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	ワンダールーム	神奇空间	—	—	10	变化	全场	优先度−7，5回合内使所有精灵的物防和特防数值相互交换

虫（むし）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
虫	いかりのこな	愤怒之粉	—	—	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
虫	いとをはく	吐丝	—	95	40	变化	敌方全体	使目标速度降低1级
虫	かいふくしれい	回复指令	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
虫	きゅうけつ	吸血	20	100	15	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害的1/2
虫	ぎんいろのかぜ	银色之风	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
虫	クモのす	蜘蛛丝	—	100	10	变化	单体选择	使用者在场时，目标不得交换下场，使用蜻蜓点水、变压和接力棒则不受限制
虫	こうげきしれい	攻击命令	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
虫	シグナルビーム	信号光线	75	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
虫	シザークロス	十字钳	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
虫	ダブルニードル	双针	25	100	20	物理	单体选择	连续攻击2次，每次都有20%几率使目标中毒
虫	ちょうのまい	蝶之舞	70	100	20	变化	自身	提升1级特攻、特防和速度
虫	とんぼがえり	蜻蜓点水	70	100	20	物理	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
虫	ハードローラー	压路机	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
虫	ぼうぎょしれい	防御命令	—	—	10	变化	自身	提升1级物防和特防
虫	ほたるび	萤火	—	—	20	变化	自身	提升3级特攻
虫	ミサイルばり	飞弹针	14	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
虫	むしくい	虫蛀	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
虫	むしのさざめき	虫鸣	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
虫	むしのていこう	虫之抵抗	30	100	20	特殊	敌方全体	100%几率使目标降低1级特攻
虫	メガホーン	百万角突	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
虫	れんぞくぎり	连续切	20	95	20	物理	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将倍增，威力上限160

地（じめん）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
地	あなをほる	挖洞	80	100	10	物理	单体选择	先挖洞躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可从迷宫中返回入口
地	じしん	地震	100	100	10	物理	除自身外全场	对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	じならし	平整土地	60	100	20	物理	除自身外全场	100%几率使目标速度降低1级

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
地	じわれ	地裂	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级−目标等级）%，对挖洞躲藏的目标有效，命中后使目标立即进入濒死状态（注3）
地	すなかけ	泼沙	—	100	15	变化	单体选择	使目标命中率降低1级
地	すなじごく	沙地狱	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
地	だいちのちから	大地力量	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
地	ドリルライナ–	飞钻	80	95	15	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
地	どろあそび	玩泥	—	—	15	变化	全场	使用者在场时，电系技能的威力减半
地	どろかけ	泼泥	20	100	10	特殊	单体选择	100%几率使目标命中降低1级
地	どろばくだん	泥爆弹	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标命中降低1级
地	ボ–ンラッシュ	骨头闪	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
地	ホネこんぼう	骨头击	65	85	20	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
地	ホネブ–メラン	骨回旋镖	50	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次
地	まきびし	撒菱	—	—	20	变化	敌方全体	使敌方每次交换上场的精灵都受到伤害（注12）
地	マグニチュ–ド	震级变化	—	100	30	物理	除自身外全场	威力由10～150不等，对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	マッドショット	泥浆喷射	55	95	15	特殊	单体选择	100%几率使目标速度降低1级

电（でんき）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
电	エレキネット	电网	55	95	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标速度降低1级
电		电能球	—	100	10	特殊	单体选择	使用者的速度比目标越高，该技能威力越大（注13）
电	かみなり	闪电	120	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹，对在天空躲藏的目标伤害加倍，雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%
电	かみなりのキバ	雷之牙	65	85	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，10%几率使目标害怕
电	かみなりパンチ	闪电拳	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	クロスサンダ–	十字闪电	100	100	5	物理	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字火焰，则十字闪电的威力加倍
电	じゅうでん	充电	—	—	20	变化	自身	提升1级特防，且使用者下回合使用的电系技能伤害加倍
电	10まんボルト	十万伏特	95	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	スパ–ク	电火花	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
电	チャ–ジビ–ム	充能光束	50	90	10	特殊	单体选择	70%几率使使用者提升1级特攻
电	でんきショック	电磁震荡	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	でんげきは	电击波	60	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
电	でんじは	电磁波	—	100	20	变化	单体选择	使目标麻痹，对地系精灵以及拥有能吸收电系攻击特性的精灵无效
电	でんじふゆう	电磁浮游	—	—	10	变化	自身	5回合内，使用者免疫地系攻击
电	でんじほう	电磁炮	120	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标麻痹
电	ほうでん	放电	80	100	15	特殊	除自身外全场	30%几率使目标麻痹
电	ボルテッカ–	高压电击	120	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，使用者会受到目标所受伤害的1/3

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
电	ボルトチェンジ	变压	70	100	20	特殊	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
电	らいげき	雷击	130	85	5	物理	单体选择	20%几率使目标麻痹
电	ワイルドボルト	狂野雷电	90	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/4

毒（どく）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
毒	アシッドボム	酸性炸弹	40	100	20	特殊	单体选择	100%几率使目标特防降低2级
毒	いえき	胃液	—	100	10	变化	单体选择	使目标特性无效，但特性依然存在，可被复制或交换（注8）
毒	クリアスモッグ	净化之雾	50	—	15	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效，使目标的能力变化等级归零
毒	クロスポイズン	十字毒爪	70	100	20	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击（注5）
毒	スモッグ	烟雾	20	70	20	特殊	单体选择	40%几率使目标中毒
毒	ダストシュート	尘埃喷射	120	70	5	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくガス	毒烟	—	80	40	变化	敌方全体	使目标中毒
毒	どくづき	毒突	80	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくどく	剧毒	—	90	10	变化	单体选择	使目标中剧毒，首回合损失最大HP的1/16，每回合损失多损失最大HP的1/16，交换下场后伤害重新计算
毒	どくどくのキバ	剧毒之牙	50	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标中剧毒
毒	どくのこな	毒粉	—	75	35	变化	单体选择	使目标中毒
毒	どくばり	毒针	15	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくびし	毒菱	—	—	20	变化	敌方全体	使敌方每次交换上场的精灵都中毒（注12）
毒	とぐろをまく	蛇盘	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻、物防和命中
毒	とける	溶化	—	—	40	变化	自身	提升2级物防
毒	ヘドロウェーブ	淤泥波动	95	100	10	特殊	除自身外全场	10%几率使目标中毒
毒	ヘドロこうげき	淤泥攻击	65	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	ヘドロばくだん	淤泥爆弹	90	100	10	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	ベノムショック	毒液冲击	65	100	10	特殊	单体选择	对中毒状态的目标伤害加倍
毒	ポイズンテール	毒尾巴	50	100	25	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击（注5）
毒	ようかいえき	溶解液	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级

恶（あく）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	あくのはどう	恶之波动	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标害怕
恶	イカサマ	欺诈	95	100	15	物理	单体选择	以目标的物攻而不是使用者的物攻来计算伤害
恶	いちゃもん	寻衅	—	100	15	变化	单体选择	使目标不能选择上回合已经使用过的技能
恶	うそなき	假哭	—	100	20	变化	单体选择	使目标特防降低2级
恶	おいうち	追击	40	100	20	物理	单体选择	能够命中本回合交换下场的目标，且威力加倍
恶	おきみやげ	临别礼物	—	100	10	变化	单体选择	使用者进入濒死状态，但使目标物攻和特攻降低2级
恶	おしおき	惩罚	60	100	5	物理	单体选择	目标每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限200
恶	おだてる	煽动	—	100	15	变化	单体选择	使目标特攻提升1级并混乱
恶	かみくだく	咬碎	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标物防降低1级

www.doolang.com

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	かみつく	齿突	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
恶	さきおくり	垫后	—	100	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后顺序，在本回合中最后行动
恶	さしおさえ	扣押	—	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标的携带道具无效，在训练员战中训练员不得对目标使用道具
恶	しっぺがえし	报复	50	100	10	物理	单体选择	比目标后行动时威力加倍（目标交换下场除外）
恶	すりかえ	顶替	—	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，不能交换各类信件以及能够改变精灵形态的专属道具
恶	ダークホール	黑洞	—	80	10	变化	敌方全体	使目标睡眠
恶	だましうち	暗算	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
恶	ダメおし	落井下石	50	100	10	物理	单体选择	在攻击前若目标已经受到伤害则威力加倍
恶	ちょうはつ	挑拨	—	100	20	变化	单体选择	使目标在3回合内不得使用变化类技能
恶	つじぎり	试刀	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
恶	つめとぎ	磨爪	—	—	15	变化	自身	提升1级物攻和命中
恶	どろぼう	盗窃	40	100	10	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，不能夺取阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉
恶	ナイトバースト	暗夜爆破	85	95	10	特殊	单体选择	40%几率使目标命中降低1级
恶	なげつける	投掷	—	100	10	物理	单体选择	技能威力与附加效果随携带道具的种类变化，附加效果的几率为100%，使用后失去携带道具（注14）
恶	バークアウト	叫嚣	55	85	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标特攻降低1级
恶	はたきおとす	打落	20	100	20	物理	单体选择	使目标失去携带道具，对阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉无效
恶	ふいうち	突袭	80	100	5	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1，若目标本回合没有选择使用攻击技能，则会使用失败
恶	ふくろだたき	围攻	—	100	10	物理	单体选择	己方队伍中所有非异常状态的精灵都会逐个进行攻击（注15）
恶	よこどり	强夺	—	100	10	变化	自身	优先度+4，当双方有任何精灵使用可抢夺的技能时，将该技能的效果转移到使用者身上，每回合只能抢夺一次（注16）
恶	わるだくみ	奸计	—	—	20	变化	自身	提升2级特攻

飞行（ひこう）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	アクロバット	杂耍	55	100	15	物理	单体选择	使用者没有携带道具时威力加倍
飞行	エアカッター	真空斩	55	95	25	特殊	敌方全体	容易打出会心一击（注5）
飞行	エアスラッシュ	气刃斩	75	95	20	特殊	单体选择	30%几率使目标害怕
飞行	エアロブラスト	空中爆破	100	95	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击（注5）
飞行	おいかぜ	顺风	—	—	30	变化	己方全体	4回合内使我方精灵速度加倍
飞行	オウムがえし	鹦鹉学舌	—	—	20	变化	单体选择	使用目标最后使用的技能，并对该目标使用
飞行	おしゃべり	喋喋不休	60	100	20	特殊	单体选择	当音符鹦鹉使用该技能时会附加混乱效果，混乱几率由录音效果决定，最高为30%
飞行	かぜおこし	起风	40	100	35	特殊	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
飞行	きりばらい	驱雾	—	—	15	变化	单体选择	使目标回避率降低1级，并清除目标场上各种钉子、反射盾、光之壁、白雾和神秘守护的效果（注12）
飞行	ゴッドバード	神鸟	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标害怕，容易打出会心一击（注5）
飞行	そらをとぶ	飞空	90	95	15	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可飞至已经到达过的城镇
飞行	ついばむ	啄食	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
飞行	つつく	啄	35	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	つばさでうつ	翅膀拍击	60	100	35	物理	单体选择	无特殊效果

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	つばめがえし	燕返	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
飞行	とびはねる	飞跃	85	85	5	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，30%几率使目标麻痹
飞行	ドリルくちばし	钻孔啄	80	100	20	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	はねやすめ	羽休	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，且当回合失去飞行系属性，纯飞行系精灵使用该技能时会在当回合变成普通系
飞行	フェザーダンス	羽毛之舞	—	100	15	变化	单体选择	使目标物攻降低2级
飞行	フリーフォール	自由落体	60	100	10	物理	单体选择	使用者和目标一起在天空躲藏一回合，期间目标不能行动，次回合对目标造成伤害，在双打和三打中不能对同伴使用
飞行	ブレイブバード	勇鸟	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/3
飞行	ぼうふう	暴风	120	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标混乱，在雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%，能命中在天空躲藏的目标

钢（はがね）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
钢	アイアンテール	钢之尾	100	75	15	物理	单体选择	30%几率使目标物防降低1级
钢	アイアンヘッド	铁头	80	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
钢	きんぞくおん	金属音	—	85	40	变化	单体选择	使目标降低2级特防
钢	ギアソーサー	齿轮操作	50	85	15	物理	单体选择	连续攻击2次
钢	ギアチェンジ	齿轮转换	—	—	10	变化	自身	提升2级速度和1级物攻
钢	コメットパンチ	彗星拳	100	85	10	物理	单体选择	20%几率使使用者提升1级物攻
钢	ジャイロボール	螺旋球	—	100	5	物理	单体选择	使用者的速度比目标越低，该技能威力越大（注13）
钢	てっぺき	铁壁	—	—	15	变化	自身	提升2级物防
钢	はがねのつばさ	钢之翼	70	90	25	物理	单体选择	10%几率提升1级物防
钢	はめつのねがい	破灭之愿	140	100	5	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害（注10）
钢	バレットパンチ	子弹拳	40	100	30	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
钢	ヘビーボンバー	重装炸弹	—	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大（注17）
钢	ボディパージ	净体	—	—	15	变化	自身	提升2级速度，并使体重减半
钢	マグネットボム	磁铁炸弹	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
钢	ミラーショット	镜面射击	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标降低1级命中
钢	メタルクロー	金属爪	50	95	35	物理	单体选择	10%几率使使用者提升1级物攻
钢	メタルバースト	金属爆裂	—	100	10	物理	自身	将当回合最近一次受到的伤害1.5倍返还给攻击者
钢	ラスターカノン	光栅加农炮	80	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防

格斗（かくとう）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	アームハンマー	臂锤	100	90	10	物理	单体选择	命中目标后，使用者的速度会降低1级
格斗	あてみなげ	当身投	70	—	10	物理	单体选择	后制攻击，优先度-1，必定命中目标，但对躲藏的目标无效

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	いのちがけ	拼命	—	100	5	特殊	单体选择	对目标造成现有HP数值的伤害，命中后使使用者进入濒死状态
格斗	いわくだき	碎岩	40	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
格斗	インファイト	肉搏	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后，使用者的物防和特防会降低1级
格斗	カウンター	反击	—	100	20	物理	自身	优先度–5，在受到物理攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
格斗	からてチョップ	空手切	50	100	25	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
格斗	かわらわり	瓦割	75	100	15	物理	单体选择	命中目标后将破坏对方场上的反射盾和光之壁
格斗	きあいだま	气合弹	120	70	5	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
格斗	きあいパンチ	气合拳	150	100	20	物理	单体选择	后制攻击，优先度–3，若攻击前受到攻击伤害则气合拳将使用失败
格斗	きしかいせい	起死回生	—	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高（注18）
格斗	クロスチョップ	十字切	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
格斗	けたぐり	过肩摔	—	100	15	物理	单体选择	威力由目标的体重高低而变化（注7）
格斗	じごくぐるま	地狱车	80	80	25	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/4
格斗	しんくうは	真空波	40	100	30	特殊	单体选择	先制攻击，优先度+1
格斗	しんぴのつるぎ	神秘剑	85	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防而不是特防来计算伤害
格斗	スカイアッパー	天升拳	85	90	15	物理	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
格斗	せいなるつるぎ	圣剑	90	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
格斗	ちきゅうなげ	地球投	—	100	20	物理	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害
格斗	つっぱり	突张	15	100	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
格斗	とびげり	飞踢	100	95	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	とびひざげり	飞膝踢	130	90	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	ともえなげ	巴投	60	90	10	物理	单体选择	后制攻击，优先度–6，使目标强制交换下场
格斗	トリプルキック	三连踢	10	90	10	物理	单体选择	连续攻击3次，每次命中后下次攻击威力提升10点
格斗	ドレインパンチ	吸收拳	75	100	10	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/3
格斗	にどげり	二段踢	30	100	30	物理	单体选择	连续攻击2次
格斗	ばかぢから	蛮力	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后，使用者的物攻和物防会降低1级
格斗	ばくれつパンチ	爆裂拳	100	50	5	物理	单体选择	100%几率使目标混乱
格斗	はっけい	掌波	60	100	10	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
格斗	はどうだん	波动弹	90	—	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
格斗	ビルドアップ	巨大化	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻和物防
格斗	ファストガード	先制防御	—	—	15	变化	己方全场	优先度+3，本回合内所有先制攻击对我方无效，连续使用时容易失败
格斗	マッハパンチ	音速拳	40	100	30	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
格斗	まわしげり	回旋踢	60	85	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
格斗	みきり	见切	—	—	5	变化	自身	优先度+3，使使用者不受到任何攻击，连续使用时容易失败
格斗	めざましビンタ	惊醒拍打	60	100	10	物理	单体选择	对睡眠状态的目标威力加倍，且解除其睡眠状态
格斗	やまあらし	山岚	40	100	10	物理	单体选择	100%几率打出会心一击
格斗	リベンジ	复仇	60	100	10	物理	单体选择	后制攻击，优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
格斗	ローキック	扫堂腿	60	100	20	物理	单体选择	100%几率使目标速度降低1级

鬼(ゴースト)								
属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
鬼	あくむ	噩梦	—	100	15	变化	单体选择	使处于睡眠状态的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	あやしいかぜ	怪风	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
鬼	あやしいひかり	怪异光	—	100	10	变化	单体选择	使目标混乱
鬼	うらみ	怨恨	—	100	10	变化	单体选择	使目标最后使用的技能减少4点PP
鬼	おどろかす	惊吓	30	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
鬼	おんねん	怨念	—	100	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者所使用的技能PP值变为0
鬼	かげうち	影袭	40	100	30	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
鬼	したでなめる	舌舔	20	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
鬼	シャドークロー	暗影爪	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击(注5)
鬼	シャドーダイブ	潜影	120	100	5	物理	单体选择	先进入阴影躲藏一回合，次回合进行攻击，无视目标的保护和见切状态
鬼	シャドーパンチ	暗影拳	60	—	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
鬼	シャドーボール	影子球	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标特防降低1级
鬼	たたりめ	厄运	50	100	10	特殊	单体选择	目标处于异常状态时伤害加倍
鬼	ナイトヘッド	黑夜魔影	—	100	15	特殊	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害
鬼	のろい	诅咒	—	—	10	变化	视效果而定	非鬼系精灵使用时，提升1级物攻和物防，并降低1级速度；鬼系精灵使用时，使用者损失最大HP的1/2，单体选择的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	みちづれ	殊途同归	—	—	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者也进入濒死状态

火(ほのお)								
属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	Vジェネレート	胜利之源	180	95	5	物理	单体选择	命中目标后，使用者的速度、物防和特防降低1级
火	あおいほのお	苍炎	130	85	5	特殊	单体选择	20%几率使目标烧伤
火	オーバーヒート	燃烧殆尽	140	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，使用者的特攻降低2级
火	おにび	鬼火	—	75	15	变化	单体选择	使目标烧伤
火	かえんぐるま	火焰车	60	100	25	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，10%几率使目标烧伤
火	かえんだん	火焰弹	100	100	5	特殊	除自身外全场	30%几率使目标烧伤
火	かえんほうしゃ	火焰放射	95	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	クロスフレイム	十字火焰	100	100	5	特殊	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字闪电，则十字火焰的威力加倍
火	せいなるほのお	圣炎	100	95	5	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，50%几率使目标烧伤
火	だいもんじ	大字火	120	85	5	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	ニトロチャージ	氮气加速	50	100	20	物理	单体选择	100%几率使使用者提升1级速度
火	にほんばれ	晴空万里	—	—	5	变化	全场	5回合内使全场变成晴天天气(注4)
火	ねっぷう	热风	100	90	10	特殊	敌方全场	10%几率使目标烧伤
火	はじけるほのお	火花绽放	70	100	15	特殊	单体选择	在双打和三打中，对目标周围的敌方精灵造成1/16最大HP的伤害
火	ヒートスタンプ	炎之印记	—	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大(注17)
火	ひのこ	火苗	40	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	ブラストバーン	爆烈燃烧	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
火	フレアドライブ	火焰驱动	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/3，10%几率使目标烧伤
火	ブレイズキック	火焰踢	85	90	10	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，容易打出会心一击（注5）
火	ふんえん	喷烟	80	100	15	特殊	除自身以外全场	30%几率使目标烧伤
火	ふんか	喷火	—	100	5	特殊	敌方全场	威力为150×使用者当前HP百分比
火	ほのおのうず	火焰漩涡	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
火	ほのおのキバ	炎之牙	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，10%几率使目标害怕
火	ほのおのちかい	火之誓言	50	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果（注6）
火	ほのおのパンチ	火焰拳	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	ほのおのまい	炎之舞	80	100	10	特殊	单体选择	50%几率使使用者特攻提升1级
火	マグマストーム	岩浆风暴	120	75	5	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
火	やきつくす	烧尽	30	100	15	特殊	敌方全场	使目标失去携带的树果道具
火	れんごく	炼狱	100	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标烧伤

龙（ドラゴン）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
龙	あくうせつだん	亚空间切裂	100	85	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击（注5）
龙	げきりん	激鳞	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
龙	たつまき	龙卷	40	100	20	特殊	敌方全场	20%几率使目标害怕，对在天空躲藏的目标伤害加倍
龙	ダブルチョップ	双重手刀	40	90	15	物理	单体选择	连续攻击2次
龙	ときのほうこう	时空咆哮	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
龙	ドラゴンクロー	龙爪	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
龙	ドラゴンダイブ	潜龙	100	75	19	物理	单体选择	20%几率使目标害怕
龙	ドラゴンテール	龙尾	60	90	10	物理	单体选择	后制攻击，优先度–6，使目标强制交换下场
龙	りゅうせいぐん	龙星群	140	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，使用者的特攻降低2级
龙	りゅうのいかり	龙之怒	—	100	10	特殊	单体选择	造成40点固定伤害
龙	りゅうのいぶき	龙之息	60	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹
龙	りゅうのはどう	龙之波动	90	100	10	特殊	单体选择	无特殊效果
龙	りゅうのまい	龙舞	—	—	20	变化	自身	提升1级物攻和速度

普通（ノ–マル）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	あくび	哈欠	—	—	10	变化	单体选择	下回合结束时使目标睡眠
普通	あくまのキッス	恶魔之吻	—	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	あさのひざし	朝阳	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
普通	あばれる	暴走	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
普通	アフロブレイク	蛮牛爆破	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/4
普通	あまいかおり	香甜气息	—	100	20	变化	敌方全场	使目标回避降低1级，在冒险中使用可以吸引野生精灵
普通	あまえる	撒娇	—	100	20	变化	单体选择	使目标物攻降低2级
普通	アンコール	鼓掌	—	100	5	变化	单体选择	使目标在接下来3回合行动中只能使用最后使用的技能
普通	いあいぎり	居合斩	50	95	30	物理	单体选择	在冒险中使用可斩断挡路的树木
普通	いかり	愤怒	20	100	20	物理	单体选择	使用该技能后，当回合每受到一次攻击伤害将提升1级物攻
普通	いかりのまえば	怒之门牙	—	90	10	物理	单体选择	造成目标当前HP数值1/2的伤害
普通	いたみわけ	分担痛苦	—	100	20	变化	单体选择	使用者和目标的HP相加后再平分
普通	いにしえのうた	远古之歌	75	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标睡眠，梅萝爱塔使用时将切换形态
普通	いばる	虚张声势	—	90	15	变化	单体选择	使目标物攻提升2级并混乱
普通	いびき	鼾声	40	100	15	特殊	单体选择	使用者处于睡眠状态时才可以使用，30%几率使目标害怕
普通	いやしのすず	治愈之铃	—	—	5	变化	己方全场	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态（濒死状态除外）
普通	いやなおと	噪音	—	85	40	变化	单体选择	使目标物防降低2级
普通	ウェザーボール	气象球	50	100	10	特殊	单体选择	当场上有天气是威力加倍，且属性随天气而变化，晴天火系、雨天水系、冰雹冰系、沙尘暴岩系
普通	うたう	唱歌	—	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠
普通	エコーボイス	回声	40	100	10	特殊	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将增加40，威力上限200
普通	えんまく	烟幕	—	100	20	变化	单体选择	使目标命中降低1级
普通	おうふくビンタ	往复拍打	15	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	おさきにどうぞ	您先请	—	—	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后次序，在使用者之后行动
普通	おまじない	咒语	—	—	30	变化	己方全场	5回合内，我方精灵不会受到会心一击
普通	おんがえし	报恩	—	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	かいりき	怪力	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果，在冒险中使用可推动岩石
普通	かぎわける	敏锐嗅觉	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	かくばる	变方	—	—	30	变化	自身	提升1级物攻
普通	かげぶんしん	影分身	—	—	15	变化	自身	提升1级回避
普通	かたきうち	报仇雪恨	70	100	5	物理	单体选择	上回合有己方精灵被打倒时，该技能威力加倍
普通	かたくなる	变硬	—	—	30	变化	自身	提升1级物防
普通	かなしばり	束缚	—	100	20	变化	单体选择	使目标最后使用的技能在4回合内不能使用
普通	かまいたち	镰鼬	80	100	10	特殊	敌方全体	蓄力一回合后在下回合攻击，容易打出会心一击（注5）
普通	がまん	克制	—	100	10	物理	自身	优先度+1，使用者在2回合内不能行动，之后将期间所受到的伤害返还给攻击者
普通	がむしゃら	莽撞	—	100	5	物理	单体选择	目标HP高于使用者时才有效，使目标HP与使用者HP相同
普通	からげんき	空元气	70	100	20	物理	单体选择	使用者处于中毒、麻痹或烧伤状态时，技能威力加倍
普通	からみつく	缠绕	10	100	35	物理	单体选择	10%几率使目标降低1级速度
普通	からをやぶる	破壳	—	—	15	变化	自身	提升2级物攻、特攻和速度，但物防和特防降低1级
普通	きあいだめ	蓄气	—	—	30	变化	自身	提升会心一击的几率（注5）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	ギガインパクト	亿万冲击	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	きつけ	苏醒	60	100	10	物理	单体选择	对麻痹状态的目标威力加倍，且解除其麻痹状态
普通	ギフトパス	礼物传递	—	—	15	变化	单体选择	将使用者携带的道具转移给未携带道具的目标，对阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉无效
普通	きりさく	切裂	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
普通	きりふだ	王牌	—	—	5	特殊	单体选择	技能PP大于等于5时威力为40，PP4时威力为50，PP3时威力为60，PP2时威力为80，PP1时威力为200
普通	くすぐる	挠痒	—	100	20	变化	单体选择	使目标物攻和物防降低1级
普通	くろいまなざし	黑眼神	—	100	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	こうそくスピン	高速旋转	20	100	40	物理	单体选择	解除使用者所受到的束缚技状态和寄生种子状态，并清除己方场上的钉子
普通	こころのめ	心眼	—	—	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效
普通	このゆびとまれ	跟我来	—	100	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
普通	こらえる	忍耐	—	—	10	变化	自身	优先度+3，本回合受到致命攻击时也会剩余1点HP，连续使用时容易失败
普通	こわいかお	恐惧颜	—	100	10	变化	单体选择	使目标速度降低2级
普通	さきどり	先发制人	—	—	20	变化	单体选择	当目标本回合选择使用攻击技能时，若比目标先行动，则使用目标所选择的攻击技能且威力提升为1.5倍
普通	さばきのつぶて	制裁飞石	100	100	10	特殊	单体选择	属性会根据阿尔修斯携带的石板属性而变化
普通	さわぐ	吵闹	90	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击3回合，期间双方精灵不会出现睡眠状态
普通	じこあんじ	自我暗示	—	—	10	变化	单体选择	复制目标的能力等级变化
普通	じこさいせい	自我再生	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	しぜんのちから	自然力量	—	95	20	变化	自身	根据场地环境的不同，会变成不同的攻击技能（注22）
普通	しぜんのめぐみ	自然恩惠	—	100	15	物理	单体选择	威力和属性由使用者携带的树果道具种类而变化，使用后失去树果道具，未携带树果道具时技能无效（注24）
普通	じたばた	挣扎	—	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高（注18）
普通	しっぽをふる	摇尾巴	—	100	30	变化	敌方全场	使目标物防降低1级
普通	じばく	自爆	200	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	しぼりとる	榨取	—	100	5	特殊	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	しめつける	勒住	15	85	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
普通	しんそく	神速	80	100	5	物理	单体选择	先制攻击，优先度+2
普通	しんぴのまもり	神秘守护	—	—	25	变化	单体选择	5回合内，我方精灵不会受到施加异常状态技能的影响
普通	シンプルビーム	单纯光线	—	100	15	变化	单体选择	使目标的特性变成单纯（注8）
普通	スケッチ	素描	—	—	1	变化	单体选择	复制并学会目标最后使用的技能，并替换素描
普通	スイープビンタ	巴掌连扫	25	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	ずつき	头突	70	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
普通	すてみタックル	舍身一击	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/3

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	スピードスター	流星	60	—	20	特殊	敌方全体	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	せいちょう	生长	—	—	40	变化	自身	提升1级物攻和特攻，在晴天天气中提升2级物攻和特攻
普通	ソニックブーム	音速波	—	90	20	特殊	单体选择	对目标造成固定20点伤害
普通	たいあたり	撞击	50	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	だいばくはつ	大爆炸	250	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	たくわえる	能量储存	—	—	20	变化	自身	提高能量吸入和能量放出的效果，最多储存三层，每层都能提升1级物防和特防，使用过能量吸入或能量放出后，提升的物防和特防将会消失
普通	たたきつける	打倒	80	75	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	ダブルアタック	双重攻击	35	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次
普通	タマゴうみ	生蛋	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	タマゴばくだん	蛋蛋爆弹	100	75	10	物理	单体选择	无特殊效果
普通	たまなげ	投蛋	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	ちいさくなる	变小	—	—	20	变化	自身	提升2级回避
普通	ちょうおんぱ	超音波	—	55	20	变化	单体选择	使目标混乱
普通	つきのひかり	月光	—	—	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
普通	つのでつく	角突	65	100	25	物理	单体选择	无特殊效果
普通	つのドリル	尖角钻	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级−目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态（注3）
普通	つぼをつく	点穴	—	—	30	变化	己方单体选择	使目标的物攻、物防、特攻、特防、速度、命中和回避其中随机一项能力提升2级，已经升满6级的能力不会被选择
普通	つるぎのまい	剑舞	—	—	30	变化	自身	提升2级物攻
普通	テクスチャー	属性切换	—	—	30	变化	自身	使用者的属性变为自身其中一个技能的属性
普通	テクスチャ－2	属性切换2	—	100	30	变化	单体选择	使用者的属性变为抵抗目标最后使用的技能的属性（效果减半或完全无效）
普通	テクノバスター	轰击炮	85	100	5	特殊	单体选择	属性会根据盖努赛克特携带的卡带而变化，海洋卡带为水、雷电卡带为电、火焰卡带为火、冰冻卡带为冰
普通	てだすけ	帮手	—	100	20	变化	己方单体选择	优先度+5，使己方一名队友本回合的攻击伤害增加1.5倍
普通	でんこうせっか	电光石火	40	100	30	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
普通	てんしのキッス	天使之吻	—	75	10	变化	单体选择	使目标混乱
普通	とおせんぼう	挡路	—	100	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	とおぼえ	嚎叫	—	—	40	变化	单体选择	提升1级物攻
普通	とげキャノン	针刺加农炮	20	100	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	とっしん	突进	90	85	20	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/4
普通	とっておき	留存	140	100	5	物理	单体选择	使用者必须在场上使用过其他拥有的技能后才可任意使用，若该技能是使用者的唯一拥有技能，则无法使用
普通	トライアタック	三角攻击	80	100	10	特殊	单体选择	20%几率使目标处于麻痹、烧伤或冰冻的其中一种状态
普通	なかまづくり	制造同伴	—	100	40	变化	单体选择	使目标的特性变为和使用者一样（注8）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	なしくずし	循序渐进	70	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
普通	なきごえ	叫声	—	100	40	变化	敌方全场	使目标降低1级物攻
普通	なまける	偷懒	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	にぎりつぶす	捏碎	—	100	5	物理	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	にらみつける	瞪眼	—	100	30	变化	敌方全场	使目标降低1级物防
普通	ねがいごと	许愿	—	—	10	变化	自身	次回合结束时，使用者所在位置的精灵回复使用者最大HP的1/2
普通	ねこだまし	蒙住眼睛	40	100	10	物理	单体选择	先制攻击，优先度+3，100%几率使目标害怕，但只能在使用者出场的第一回合使用
普通	ねごと	梦话	—	—	10	变化	自身	在睡眠状态中才能使用，随机使用使用者拥有的技能（注19）
普通	ねこのて	猫之手	—	100	20	变化	自身	随机使用己方精灵拥有的技能（注20）
普通	ネコにこばん	招财猫	40	100	20	物理	单体选择	在与野生精灵或训练员战斗时，获胜后获得使用者等级×5的金币
普通	のしかかり	压制	85	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
普通	のみこむ	能量吸入	—	—	10	变化	自身	根据能量储存的层数来决定回复效果，1层回复最大HP的1/4，2层回复最大HP的1/2，3层回复至最大值
普通	ハイパーボイス	高音	90	100	10	特殊	敌方全场	无特殊效果
普通	はかいこうせん	破坏光线	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	はきだす	能量放出	—	100	10	特殊	单体选择	威力为能量储存的层数×100
普通	ハサミギロチン	断头台	—	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级−目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态（注3）
普通	はさむ	夹	55	100	30	物理	单体选择	无特殊效果
普通	はたく	拍打	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	バトンタッチ	接力棒	—	—	40	变化	自身	使用者交换下场，并使交换上场的精灵保持有使用者当前的状态（注21）
普通	はねる	弹跳	—	—	40	变化	自身	无特殊效果
普通	はらだいこ	腹太鼓	—	—	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/2，提升物攻至满级，HP不足1/2时会使用失败
普通	ひっかく	抓	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	ひっさつまえば	必杀门牙	80	90	15	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
普通	ひみつのちから	秘密力量	70	100	20	物理	单体选择	30%几率追加异常状态，效果由场地环境决定（注22）
普通	ピヨピヨパンチ	噗噗拳	70	100	10	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	フェイント	佯攻	30	100	10	物理	单体选择	先制攻击，优先度+2，能够命中使用保护或见切的目标，但不能击中被先制防御保护的目标
普通	ふきとばし	吹飞	—	100	20	变化	单体选择	优先度−6，使目标强制交换下场，对在天空躲藏的目标有效
普通	ふみつけ	践踏	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
普通	フラッシュ	闪光	—	100	20	变化	单体选择	使目标命中降低1级，冒险中使用可照亮黑暗的洞穴
普通	フラフラダンス	眩晕之舞	—	100	30	变化	除自身外全场	使目标混乱
普通	ふるいたてる	奋起	—	—	30	变化	自身	提升1级物攻和特攻
普通	ブレイククロー	破碎之爪	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
普通	プレゼント	礼物	—	90	10	物理	单体选择	40%几率为40威力，30%几率为80威力，10%几率为120威力，20%几率为目标回复1/4最大HP
普通	へびにらみ	毒蛇凝视	—	90	30	变化	单体选择	使目标麻痹

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	へんしん	变身	—	—	10	变化	单体选择	使用者变为目标的造型，并复制目标除HP以外的各项能力数值、特性、所拥有技能以及能力等级
普通	ほえる	吼叫	—	100	20	变化	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场
普通	ほごしょく	保护色	—	—	20	变化	自身	根据场地环境使使用者属性发生变化（注22）
普通	ほしがる	索要	60	100	40	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，不能夺取阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉
普通	ほろびのうた	灭亡之歌	—	—	5	变化	全场	使全场精灵进入生命倒计时状态，3回合后进入濒死状态，交换下场可解除倒计时
普通	まきつく	卷紧	15	90	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
普通	まねっこ	模仿士	—	—	20	变化	自身	使用全场最后使用过的技能
普通	まもる	守护	—	—	10	变化	自身	优先度+3，使使用者不受到任何攻击，连续使用时容易失败
普通	まるくなる	变圆	—	—	40	变化	自身	提升1级物防，并提升冰球和滚动的威力（注1）
普通	みがわり	替身	—	—	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/4制造替身，为使用者承受伤害并免疫异常状态
普通	みだれづき	乱突	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	みだれひっかき	乱抓	18	80	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	みねうち	刀背打	40	100	40	物理	单体选择	对目标造成致命伤害时，也会使其剩余1点HP
普通	みやぶる	识破	—	—	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	ミラ–タイプ	镜面属性	—	—	15	变化	单体选择	使用者的属性变为与目标一致
普通	ミルクのみ	饮奶	—	—	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	メガトンキック	百万强踢	120	75	5	物理	单体选择	无特殊效果
普通	メガトンパンチ	百万铁拳	80	85	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	めざめるパワ–	觉醒力量	—	100	15	特殊	单体选择	威力和属性随使用者的个体值而变化（注25）
普通	メロメロ	魅惑	—	100	15	变化	单体选择	当目标与使用者不同性别时会处于着迷状态，50%几率无法行动
普通	ものまね	模仿	—	100	10	变化	单体选择	复制目标最后使用的技能，暂时替换模仿，使用者交换下场后复制的技能消失
普通	やつあたり	撒气	—	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的102–亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	ゆうわく	诱惑	—	100	20	变化	敌方全场	当目标与使用者不同性别时，特攻降低2级
普通	ゆびをふる	摇手指	—	—	10	变化	自身	从所有技能中随机选择一招使用（注23）
普通	リサイクル	道具回收	—	—	10	变化	自身	使用者重新获得已经消耗掉或投掷掉的道具
普通	リフレッシュ	精神回复	—	—	20	变化	自身	回复所有异常状态（濒死状态除外）
普通	りんしょう	轮唱	60	100	10	特殊	单体选择	当回合内若有己方精灵使用过轮唱，使用者会无视速度先后次序紧接着该精灵也使用轮唱，并且轮唱威力加倍
普通	れんぞくパンチ	连续拳	18	85	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
普通	ロケットずつき	火箭头突	100	100	15	物理	单体选择	提升1级物防并蓄力一回合，之后在下回合攻击
普通	ロックオン	锁定	—	100	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效
普通	ロッククライム	攀岩	90	85	20	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	わるあがき	绝境反击	50	—	—	物理	单体选择	在所有技能PP耗尽或无技能可用的情况下才能出现的技能，必定命中目标，但对躲藏的目标无效，命中目标后，使用者也损失最大HP的1/4

水（みず）								
属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
水	アクアジェット	水之冲击	40	100	20	物理	单体选择	先制攻击，优先度+1
水	アクアテ-ル	水尾巴	90	90	10	物理	单体选择	无特殊效果
水	アクアリング	水之铃	—	—	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16
水	あまごい	求雨	—	—	5	变化	全场	5回合内使全场变成雨天天气（注4）
水	あわ	泡泡	20	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	うずしお	漩涡	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
水	オクタンほう	墨汁炮	65	85	10	特殊	单体选择	50%几率使目标命中降低1级
水	からではさむ	贝壳夹击	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/6且不能交换下场（注11）
水	からにこもる	躲进贝壳	—	—	40	变化	单体选择	提升1级物防
水	クラブハンマ-	大钳槌	90	90	10	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
水	シエルブレ-ド	贝壳刃	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
水	しおふき	喷水	—	100	5	特殊	单体选择	威力为150×使用者当前HP百分比
水	しおみず	潮水	65	100	10	特殊	单体选择	当目标HP低于50%时威力加倍
水	ダイビング	潜水	80	100	15	物理	单体选择	先潜水躲藏一回合，次回合进行攻击
水	たきのぼり	攀瀑	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕，冒险中使用可攀越瀑布
水	だくりゅう	浊流	95	85	10	特殊	敌方全场	30%几率使目标命中降低1级
水	なみのり	冲浪	95	100	15	特殊	除自身外全场	可以攻击潜水躲藏的目标，在冒险中使用可在水面移动
水	ねっとう	开水	80	100	15	特殊	单体选择	30%几率使目标烧伤
水	ハイドロカノン	高压水炮	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
水	ハイドロポンプ	高压水泵	120	80	5	特殊	单体选择	无特殊效果
水	バブルこうせん	泡泡光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	みずあそび	玩水	—	—	15	变化	全场	使用者在场时，火系技能的威力减半
水	みずでっぽう	水枪	40	100	25	特殊	单体选择	无特殊效果
水	みずのちかい	水之誓言	50	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或火之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果（注6）
水	みずのはどう	水之波动	60	100	20	特殊	单体选择	20%几率使目标混乱
水	みずびたし	浸水	—	100	20	变化	单体选择	使目标属性变成水系

岩（いわ）								
属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
岩	いわおとし	落石	50	90	15	物理	单体选择	无特殊效果
岩	いわなだれ	岩崩	75	90	10	物理	敌方全场	30%几率使目标害怕
岩	うちおとす	击落	50	100	15	物理	单体选择	能够命中在天空躲藏的目标，解除目标的天空躲藏状态使其下回合无法攻击，并使飞行系属性和浮游特性的目标能够被地系技能命中，但不影响属性和特性
岩	がんせきふうじ	岩石封印	50	80	10	物理	单体选择	100%几率使目标速度降低1级
岩	がんせきほう	岩石大炮	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
岩	げんしのちから	原始力量	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
岩	ころがる	滚动	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增（注1）

属性	日文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
岩	ステルスロック	隐石沙砾	—	—	20	变化	敌方全场	使敌方每次交换上场的精灵都受到伤害（注12）
岩	ストーンエッジ	岩石飞刃	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击（注5）
岩	すなあらし	沙尘暴	—	—	10	变化	全场	5回合内使全场变成沙尘暴天气（注4）
岩	パワージェム	能量宝石	70	100	20	特殊	单体选择	无特殊效果
岩	もろはのずつき	双刃头突	150	80	5	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害的1/2
岩	ロックカット	岩石切割	—	—	20	变化	自身	提升2级速度
岩	ロックブラスト	岩石爆破	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击（注2）
岩	ワイドガード	广域防御	—	—	10	变化	全场	优先度+3，本回合内所有全场攻击对我方无效，连续使用时容易失败

附注：部分技能效果详情一览

1.冰球和滚动的威力逐次提升，连续攻击5回合后威力可达到480，并且只在攻击的第一回合消耗PP，期间使用者不能交换下场或选择使用其他技能；若期间攻击未命中、因异常状态没能使用技能、被保护或见切抵挡后则中止攻击，再次使用时威力将重新累计；使用变圆后再使用冰球或滚动，则冰球和滚动的初始威力加倍为60，连续攻击5回合后威力可达到960。

2.连续攻击2～5次的技能只会进行首次攻击的命中判定，攻击次数则随机判定，攻击2次和3次的几率为3/8，攻击4次和5次的几率为1/8，平均攻击次数是3次；若使用者的特性是技能连锁，则必定连续攻击5次；每次连续攻击时都会发动王者之证或锐利之牙的效果，并对诅咒身躯、破碎铠甲特性进行逐次判定；反击、金属爆裂等技能只对最后一击有效，精神衣带和坚硬特性只能抵挡第1次攻击。

3.地裂、尖角钻、绝对零度和断头台等一击必杀技在命中后可以使目标立刻进入濒死状态，但对坚硬特性的目标无效；命中率不受命中和回避等级的影响，也不受重力场效果以及广角镜头等道具的加成；只有锁定、心眼和无防御特性能够使一击必杀技变为必中。

4.天气一共分为晴天、雨天、沙尘暴和冰雹四种，相互不能共存，当场地出现新的天气时，原有天气将被替换。改变天气的特性可以使天气永久在场地存在，而改变天气的技能只能使天气存在5回合，若携带对应的天气岩石时可将持续时间延长至8回合。

5.容易打出会心一击的技能拥有+1的会心等级，其他提升会心等级的手段有：特性强运（+1）、携带道具焦点镜片和锐利之牙（+1）、技能蓄气（+2）、大葱鸭携带长葱和吉利蛋携带幸运拳套（+2），会心等级最高为+4。会心等级及会心一击的几率如下：

会心等级	几率
0	1/16
1	1/8
2	1/4
3	1/3
4	1/2

6.在双打或三打中，处于同一方的精灵在同回合内使用了草之誓言、火之誓言或水之誓言的其中两个技能，则会发动特

殊的组合技效果。先手使用誓言的精灵不会攻击，但后手使用誓言的精灵会无视速度先后次序直接使用合体技。合体技威力为150，无论使用者的属性如何都必定计算属性加成修正，但对属性宝石无效。如果队伍中有三只精灵都使用誓言，则速度快的前两只精灵会使用合体技，而最后一只精灵只会进行普通攻击。三种誓言的合体技效果如下：

组合方式	效果
水之誓言+火之誓言	4回合内己方场地出现彩虹，使我方精灵技能追加效果的几率加倍，无法与天之恩惠特性叠加
火之誓言+草之誓言	4回合内敌方场地变成火海，使敌方除火系外的精灵每回合结束时损失1/8最大HP
草之誓言+水之誓言	4回合内敌方场地变成沼泽，使敌方精灵速度降低至1/4

7.草绳和过肩摔会根据目标的体重来变化威力，具体对应关系如下：

体重	威力
小于10kg	20
大于等于10kg，小于25kg	40
大于等于25kg，小于50kg	60
大于等于50kg，小于100kg	80
大于等于100kg，小于200kg	100
大于等于200kg	120

8.烦恼种子和单纯光线能够改变目标的特性，但对懒惰、神奇护符和多重属性特性无效；特性交换和换装的使用者和目标其中一方的特性如果是神奇护符、幻象、多重属性以及不倒翁模式的话，特性交换将无效；在使用制造同伴时，使用者的特性不能是气象台、幻象和不倒翁模式，目标的特性不能是懒惰和多重属性；胃液可以解除除多重属性外其他任意特性的效果。

9.当场地变为重力场时，双方精灵无法使用电磁浮游、自由落体、飞跃、飞空、弹跳、飞踢和飞膝踢；若双方有精灵处于自由落体、飞跃和飞空的飞天状态时再使用重力场，则会使该精灵落地并中止该技能；若双方有精灵处于电磁浮游和心电感应状态，则会将其解除；携带道具气球、飞行系属性和浮游特性不再免疫地系技能、撒菱和毒菱、蚁地狱特性。

10.预知未来和破灭之愿会在使用的当回合记录使用者的特攻，在2回合后攻击时，会使用使用者的特攻和承受该攻击目标的特防来计算伤害；使用者的特攻以及命中的能力等级变化也记录在内，但在2回合后攻击时若使用者已经交换下场，则特攻和命中的等级按照0来计算；预知未来和破灭之愿不会打出会心一击，在攻击发生前的2回合期间内，无法对相同位置的目标再次使用预知未来或破灭之愿。

11.沙地狱、漩涡等技能可以使目标留在场上不能交换下场，但当目标携带道具漂亮蜕壳，或使用接力棒、蜻蜓点水、变压时则可以交换下场，并且禁止交换的效果也不会被接力棒传递；被留在场上的目标每回合会受到伤害，但在最后一回合时会解除禁止交换的状态并不受到伤害，但因为该回合开始前目标仍然无法选择交换指令，所以禁止交换的持续时间要比伤害的持续时间多1回合；当使用者交换下场，或目标使用高速旋转、替身时则解除禁止交换的状态。

12.撒菱可以叠加3次，撒1次伤害最大HP的1/8，2次为最大HP的1/6，3次为最大HP的1/4，不会对携带道具气球、浮游和魔法防御特性、飞行系属性的精灵造成伤害；毒菱可以叠加2次，撒1次使精灵中毒，撒2次中剧毒，对携带道具气球、浮游和魔法防御特性、飞行系和钢系属性的精灵没有影响，受到毒菱影响的毒系精灵不会中毒且能够将毒菱清除；隐石沙砾不能重复叠加，敌方受到影响的精灵会损失“1/8×受到岩系攻击的属性相克倍数”的最大HP伤害，对魔法防御特性的精灵无效。撒菱、毒菱和隐石沙砾之间可以相互共存，但会被高速旋转一次性全部清除掉。

13.电能球和螺旋球会根据使用者和目标的速度差来决定威力，双方的速度能力等级变化以及各类修正均计算在内。螺旋球的威力为25×目标速度/使用者速度，而电能球的威力与速度差对应关系如下：

攻击方速度与目标速度比值	电能球威力
小于1	40
大于等于1，小于2	60
大于等于2，小于等于3	80
大于等于3，小于等于4	120
大于等于4	150

14.投掷会根据携带的道具种类而改变威力和特效，其中精灵球、邮件和技能机器不能被投掷，阿尔修斯携带的属性石板、基拉迪纳携带的白金玉不能被投掷，使用者特性为笨手笨脚、处于扣押或魔法空间状态下则不能使用投掷。常用投掷道具的威力和特效如下：

投掷道具	威力	特效
黑铁球	130	无特殊效果
毒针	70	100%几率使目标中毒
王者之证	30	100%几率使目标害怕
电气珠	30	100%几率使目标麻痹
剧毒之玉	30	100%几率使目标中剧毒
火焰之玉	30	100%几率使目标烧伤
锐利之牙	30	100%几率使目标害怕
1号クラボのみ	10	解除目标麻痹状态
2号カゴのみ	10	解除目标睡眠状态
3号モモンのみ	10	解除目标中毒状态
4号チ-ゴのみ	10	解除目标烧伤状态
5号ナナシのみ	10	解除目标冰冻状态
6号ヒメリのみ	10	回复目标PP消耗最多技能的10点PP
7号オレンのみ	10	回复目标10点HP
8号キ-のみ	10	解除目标混乱状态
9号ラムのみ	10	解除目标所有异常状态（濒死状态除外）
10号オボンのみ	10	回复目标1/4最大HP
53号チイラのみ	10	使目标物攻提升1级
54号リュガのみ	10	使目标物防提升1级
55号カムラのみ	10	使目标速度提升1级
56号ヤタピのみ	10	使目标特攻提升1级
57号ズアのみ	10	使目标特防提升1级
58号サンのみ	10	使目标会心等级提升1级
59号スタ-のみ	10	使目标物攻、物防、特攻、特防和速度其中一项能力提升2级
60号ナゾのみ	10	回复目标1/4最大HP
61号ミクルのみ	10	使目标命中提升1级

15.围攻的攻击次数与队伍中现存的未处于异常状态和濒死状态的精灵数量有关，只进行第一次攻击的命中判定；每次攻击都可以触发正义之心、破碎铠甲和颤抖等特性、王者之证和锐利之牙的效果；围攻不计算属性相克的效果，若围攻的使用者为恶系则计算属性加成修正，无论其他参与围攻的精灵是否为恶系；围攻的威力为“各个参与攻击的精灵的物攻种族值/10+5”，理论最高威力为100。

16.当使用者使用强夺后，若当回合内有其他精灵使用可被强夺的技能时，使用者则代替该精灵使用该技能；由于强夺在一回合内只能生效1次，所以若有多只精灵在同一回合中使用强夺时，那只有速度最慢的精灵才能强夺到技能。可被强夺的技能如下：

回复系：所有能够直接回复HP的技能，强夺到睡眠时被强夺者不进入睡眠状态，而强夺者要睡眠。

强化系：除诅咒外所有强化能力等级的技能，强夺到腹鼓时被强夺者不损失HP，而强夺者要损失HP。

辅助系：白雾、保护色、充电、道具回收、电磁浮游、反射盾、光之壁、芳香疗法、治愈之铃、封印、广域防御、精神回复、先制防御、力量戏法、神秘守护、替身、顺风、新月之舞、治愈之愿、蓄气、水之铃、扎根、咒语、属性切换。

17.炎之印记和重装炸弹会根据使用者和目标的体重差来改变威力，具体对应关系如下：

攻击方体重与目标体重比值	威力
小于2	40
大于等于2，小于3	60
大于等于3，小于等于4	80
大于等于4，小于等于5	100
大于等于5	120

18.起死回生和垂死挣扎会根据使用者剩余HP的百分比来改变威力，具体对应关系

系如下：

使用者剩余HP与最大HP的比值	威力
大于等于33/48	20
大于等于17/48，小于33/48	40
大于等于10/48，小于17/48	80
大于等于5/48，小于10/48	100
大于等于2/48，小于5/48	150
小于2/48	200

19.梦话从使用者自身所拥有的技能中随机抽取一个使用，并且只会消耗梦话的PP，但如果抽到睡眠时则会使用失败；抽到花瓣之舞、激鳞、暴走、冰球和滚动时只会进行一回合攻击，不影响下回合的行动，也不会带来混乱状态；梦话抽到的技能将会改变技能原有的优先度，如抽到神速则不会先制攻击，抽到吹飞也不会后制行动。以下技能不能被梦话抽取到：

梦话、克制、喋喋不休、飞空、挖洞、潜水、自由落体、火箭头突、太阳光线、镰鼬、潜影、神鸟、冰点电压、黄金核融、吵闹、模仿士、鹦鹉学舌、先发制人、气合拳。

20.猫之手从己方所有精灵所拥有的技能中随机抽取一个使用，并且只会消耗猫之手的PP；抽到花瓣之舞、激鳞、暴走、冰球和滚动时只会进行一回合攻击，不影响下回合的行动，也不会带来混乱状态；猫之手抽到的技能将会改变技能原有的优先度，如抽到神速则不会先制攻击，抽到吹飞也不会后制行动。猫之手无法抽取到以下技能：

猫之手、素描、摇手指、戏法、顶替、梦话、先发制人、喋喋不休、反击、镜像反射、殊途同归、保护、见切、忍耐、佯攻、气合拳、跟我来、愤怒之粉、帮手、模仿士、鹦鹉学舌、强夺、龙尾、巴投、绝境反击。

21.接力棒除了传递各类能力等级变化外，还将传递各种通过交换下场就会解除的有益状态和有害状态，但以下状态不可被接力：

使用变圆后增加的滚动和冰球的基础威力。

使用变小后受到践踏、神通力等技能攻击时的威力加倍。

使用身体净化后的体重减半效果。

使用能量储存后的层数积累。

使用黑眼神、蜘蛛丝、挡路、沙地狱等技能使对方无法交换下场的效果（对方可接力禁止交换的效果）。

奇迹之眼、敏锐嗅觉、识破的破除属性无效化。

由噩梦、哈欠、魅惑、浸水、鼓掌所带来的有害状态。

力量分享、防御分享、力量戏法、保护色、玩水、玩泥的有益状态。

22.秘密力量、自然力量和保护色的效果会根据战斗时所处场地环境而发生变化，具体对应关系如下：

场地环境	秘密力量的特效	自然力量的技能	保护色的属性
通信对战	30%几率麻痹	地震	地
建筑物	30%几率麻痹	三角攻击	地
道路	30%几率麻痹	地震	地
沙滩	30%几率速度降低1级	地震	地
洞穴和山地	30%几率害怕	岩崩	岩
雪地	30%几率冰冻	暴风雪	冰
冰地	30%几率冰冻	冷冻光	冰
沼泽	30%几率物攻降低1级	淤泥爆弹	地
水面	30%几率物攻降低1级	高压水泵	水
草丛	30%几率睡眠	种子爆弹	草

23.摇手指从游戏中所有技能中随机抽取一个使用，并且只会消耗摇手指的PP；抽到花瓣之舞、激鳞、暴走、冰球和滚动时只会进行一回合攻击，不影响下回合的行动，也不会带来混乱状态；摇手指抽到的技能将会改变技能原有的优先度，如抽到神速则不会先制攻击，抽到吹飞也不会后制行动。以下技能不能被抽取到：

摇手指、反击、镜像反射、模仿、模

仿士、鹦鹉学舌、变身、素描、盗窃、索要、鼾声、保护、见切、忍耐、梦话、气合拳、跟我来、愤怒之粉、自然力量、帮手、猫之手、强夺、佯攻、先发制人、戏法、顶替、喋喋不休、广域防御、先制防御、您先请、垫后、礼物传递、绝境反击。

24.使用自然恩惠时会消耗掉自身携带的树果道具，威力和属性由树果道具所决定

编号	树果	属性	威力
1	クラボのみ	火	60
2	カゴのみ	水	60
3	モモンのみ	电	60
4	チ-ゴのみ	草	60
5	ナナシのみ	冰	60
6	ヒメリのみ	格斗	60
7	オレンのみ	毒	60
8	キ-のみ	地	60
9	ラムのみ	飞行	60
10	オボンのみ	超能	60
11	フィラのみ	虫	60
12	ウイのみ	岩	60
13	マゴのみ	鬼	60
14	バンジのみ	龙	60
15	イアのみ	恶	60
16	ズリのみ	钢	60
17	ブリ-のみ	火	70
18	ナナのみ	水	70
19	セシナのみ	电	70
20	パイルのみ	草	70
21	ザロクのみ	冰	70
22	ネコブのみ	格斗	70
23	タポルのみ	毒	70
24	ロメのみ	地	70
25	ウブのみ	飞行	70
26	マトマのみ	超能	70
27	モコシのみ	虫	70
28	ゴスのみ	岩	70
29	ラブタのみ	鬼	70
30	ノメルのみ	龙	70
31	ノワキのみ	恶	70
32	シ-ヤのみ	钢	70
33	カイスのみ	火	80
34	ドリのみ	水	80
35	ベリブのみ	电	80
36	オッカのみ	火	60
37	イトケのみ	水	60
38	ソクノのみ	电	60
39	リンドのみ	草	60
40	ヤチェのみ	冰	60
41	ヨプのみ	格斗	60
42	ビア-のみ	毒	60
43	シュカのみ	地	60
44	バコウのみ	飞行	60
45	ウタンのみ	超能	60
46	タンガのみ	虫	60
47	ヨロギのみ	岩	60
48	カシブのみ	鬼	60
49	ハバンのみ	龙	60
50	ナモのみ	恶	60
51	リリバのみ	钢	60
52	ホズのみ	普通	60
53	チイラのみ	草	80
54	リュガのみ	冰	80
55	カムラのみ	格斗	80
56	ヤタピのみ	毒	80
57	ズアのみ	地	80
58	サンのみ	飞行	80
59	スタ-のみ	超能	80
60	ナゾのみ	虫	80
61	ミクルのみ	岩	80
62	イバンのみ	鬼	80
63	ジャポのみ	龙	80
64	レンブのみ	恶	80

25、觉醒力量会根据使用者的个体值来决定属性和威力，当有精灵的觉醒力量被猫之手抽取到时，也会按照猫之手使用者的个体值来计算；觉醒力量的属性能够触发引火、食草等与属性相关联的特性，当觉醒力量的威力低于等于60时，可以发动技术师特性。

属性计算公式：属性代码 = (a+b+c+d+e+f)×15/63

变量赋值条件：

当HP个体值为奇数时，a=1，反之a=0；

当物攻个体值为奇数时，b=2，反之b=0；

当物防个体值为奇数时，c=4，反之c=0；

当速度个体值为奇数时，d=8，反之d=0；

当特攻个体值为奇数时，e=16，反之

www.dooland.com

e=0；

当特防个体值为奇数时，f=32，反之f=0。

属性代码															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
格斗	飞行	毒	地	岩	虫	鬼	钢	火	水	草	电	超能	冰	龙	恶

威力计算公式：威力=（A+B+C+D+E+F）×40/63+30

变量赋值条件：

当HP个体值除以4，余数为2或3时，A=1，反之A=0；

当物攻个体值除以4，余数为2或3时，B=2，反之B=0；

当物防个体值除以4，余数为2或3时，C=4，反之C=0；

当速度个体值除以4，余数为2或3时，D=8，反之D=0；

当特攻个体值除以4，余数为2或3时，E=16，反之E=0；

当特防个体值除以4，余数为2或3时，F=32，反之F=0。

在属性计算公式和威力计算公式的每步运算中，小数点以后的数字一律舍去。

觉醒力量属性对照

属性	体力	物攻	物防	速度	特攻	特防
格斗	偶	偶	偶	偶	偶	偶
格斗	奇	偶	偶	偶	偶	偶
格斗	偶	奇	偶	偶	偶	偶
格斗	奇	奇	偶	偶	偶	偶
格斗	偶	偶	奇	偶	偶	偶
飞行	奇	偶	奇	偶	偶	偶
飞行	偶	奇	奇	偶	偶	偶
飞行	奇	奇	奇	偶	偶	偶
飞行	偶	偶	偶	奇	偶	偶
毒	奇	偶	偶	奇	偶	偶
毒	偶	奇	偶	奇	偶	偶
毒	奇	奇	偶	奇	偶	偶
毒	偶	偶	奇	奇	偶	偶
地	奇	偶	奇	奇	偶	偶
地	偶	奇	奇	奇	偶	偶

觉醒力量属性对照

地	奇	奇	奇	奇	偶	偶
地	偶	偶	偶	偶	奇	偶
岩	奇	偶	偶	偶	奇	偶
岩	偶	奇	偶	偶	奇	偶
岩	奇	奇	偶	偶	奇	偶
岩	偶	偶	奇	偶	奇	偶
虫	奇	偶	奇	偶	奇	偶
虫	偶	奇	奇	偶	奇	偶
虫	奇	奇	奇	偶	奇	偶
虫	偶	偶	偶	奇	奇	偶
虫	奇	偶	偶	奇	奇	偶
鬼	偶	奇	偶	奇	奇	偶
鬼	奇	奇	偶	奇	奇	偶
鬼	偶	偶	奇	奇	奇	偶
鬼	奇	偶	奇	奇	奇	偶
钢	偶	奇	奇	奇	奇	偶
钢	奇	奇	奇	奇	奇	偶
钢	偶	偶	偶	偶	偶	奇
钢	奇	偶	偶	偶	偶	奇
火	偶	奇	偶	偶	偶	奇
火	奇	奇	偶	偶	偶	奇
火	偶	偶	奇	偶	偶	奇
火	奇	偶	奇	偶	偶	奇
水	偶	奇	奇	偶	偶	奇
水	奇	奇	奇	偶	偶	奇
水	偶	偶	偶	奇	偶	奇
水	奇	偶	偶	奇	偶	奇
草	偶	奇	偶	奇	偶	奇
草	奇	奇	偶	奇	偶	奇
草	偶	偶	奇	奇	偶	奇
草	奇	偶	奇	奇	偶	奇
草	偶	奇	奇	奇	偶	奇
电	奇	奇	奇	奇	偶	奇
电	偶	偶	偶	偶	奇	奇
电	奇	偶	偶	偶	奇	奇
电	偶	奇	偶	偶	奇	奇
超能	奇	奇	偶	偶	奇	奇
超能	偶	偶	奇	偶	奇	奇
超能	奇	偶	奇	偶	奇	奇
超能	偶	奇	奇	偶	奇	奇
冰	奇	奇	奇	偶	奇	奇
冰	偶	偶	偶	奇	奇	奇
冰	奇	偶	偶	奇	奇	奇
冰	偶	奇	偶	奇	奇	奇
龙	奇	奇	偶	奇	奇	奇
龙	偶	偶	奇	奇	奇	奇
龙	奇	偶	奇	奇	奇	奇
龙	偶	奇	奇	奇	奇	奇
恶	奇	奇	奇	奇	奇	奇

全精灵击败后努力值大全

努力值的总和为510，单项最大255，每4点努力值增加1点能力，因此努力值分配时要考虑4的整数而不是盲目追求最大。给精灵吃21、22、23、24、25、26号树果，分别减少体力、物攻、物防、特攻、特防、速度的努力值10点，练错的精灵可以靠喂以上果实来修正努力值。该表格为击败精灵后所获得的努力值，各位朋友可以悉心对照，表格中是基本努力值，以下5点为努力值的修正条件：

1.携带道具竞争背心（きょうせいギプス）获得努力值会翻倍；

2.携带力量护具（パワ－ウエイト）、力量手饰（パワ－リスト）、力量腰带（パワ－ベルト）、力量镜片（パワ－レンズ）、力量衣带（パワ－バンド）、力量护膝（パワ－アンクル），则分别在体力、物攻、物防、特攻、特防、速度的单项能力基础上加4点努力值；

3.携带携带学习装置（がくしゅうそうち）的精灵，即使不上场也可以得到与战斗的精灵相同的努力值；

4.上场的精灵即使未战斗便换走，也获得战斗精灵相同的努力值；

5.如果口袋妖怪携带病毒，那么努力值的总和翻番；

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
1	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	0	0	0	1	0	0
2	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	0	0	0	1	1	0
3	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	0	0	0	2	1	0
4	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	0	0	0	0	0	1
5	火恐龙	リザ－ド	Charmeleon	0	0	0	1	0	1
6	喷火龙	リザ－ドン	Charizard	0	0	0	3	0	0
7	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	0	0	1	0	0	0
8	卡咪龟	カメ－ル	Wartortle	0	0	1	0	1	0
9	水箭龟	カメックス	Blastoise	0	0	0	0	3	0
10	绿毛虫	キャタピ－	Caterpie	1	0	0	0	0	0
11	铁甲蛹	トランセル	Metapod	0	0	2	0	0	0
12	巴大蝴	バタフリ－	Butterfree	0	0	0	2	1	0
13	独角虫	ビ－ドル	Weedle	0	0	0	0	0	1
14	铁壳蛹	コク－ン	Kakuna	0	0	2	0	0	0
15	大针蜂	スピア－	Beedrill	0	2	0	0	1	0
16	波波	ポッポ	Pidgey	0	0	0	0	0	1
17	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	0	0	0	0	0	2
18	比雕	ピジョット	Pidgeot	0	0	0	0	0	3
19	小拉达	コラッタ	Rattata	0	0	0	0	0	1
20	拉达	ラッタ	Raticate	0	0	0	0	0	2
21	烈雀	オニスズメ	Spearow	0	0	0	0	0	1
22	大嘴雀	オニドリル	Fearow	0	0	0	0	0	2
23	阿柏蛇	ア－ボ	Ekans	0	1	0	0	0	0
24	阿柏怪	ア－ボック	Arbok	0	2	0	0	0	0
25	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	0	0	0	0	0	2
26	雷丘	ライチュウ	Raichu	0	0	0	0	0	3
27	穿山鼠	サンド	Sandshrew	0	0	1	0	0	0
28	穿山王	サンドパン	Sandslash	0	0	2	0	0	0
29	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	1	0	0	0	0	0
30	尼多娜	ニドリ－ナ	Nidorina	2	0	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
31	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	3	0	0	0	0	0
32	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	0	1	0	0	0	0
33	尼多利	ニドリーノ	Nidorino	0	2	0	0	0	0
34	尼多王	ニドキング	Nidoking	0	3	0	0	0	0
35	皮皮	ピッピ	Clefairy	2	0	0	0	0	0
36	皮可西	ピクシー	Clefable	3	0	0	0	0	0
37	六尾	ロコン	Vulpix	0	0	0	0	0	1
38	九尾	キュウコン	Ninetales	0	0	0	0	1	1
39	胖丁	プリン	Jigglypuff	2	0	0	0	0	0
40	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	3	0	0	0	0	0
41	超音蝠	ズバット	Zubat	0	0	0	0	0	1
42	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	0	0	0	0	0	2
43	走路草	ナゾノクサ	Oddish	0	0	0	1	0	0
44	臭臭花	クサイハナ	Gloom	0	0	0	2	0	0
45	大王花	ラフレシア	Vileplume	0	0	0	3	0	0
46	派拉斯	パラス	Paras	0	1	0	0	0	0
47	派拉斯特	パラセクト	Parasect	0	2	1	0	0	0
48	毛球	コンパン	Venonat	0	0	0	0	1	0
49	末入蛾	モルフォン	Venomoth	0	0	0	1	0	1
50	地鼠	ディグダ	Diglett	0	0	2	0	2	0
51	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	0	0	0	0	2	1
52	喵喵	ニャース	Meowth	0	0	0	0	0	1
53	猫老大	ペルシアン	Persian	0	0	0	0	0	2
54	可达鸭	コダック	Psyduck	0	0	0	1	0	0
55	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	0	0	0	2	0	0
56	猴怪	マンキー	Mankey	0	1	0	0	0	0
57	火爆猴	オコリザル	Primeape	0	2	0	0	0	0
58	卡蒂狗	ガーディ	Growlithe	0	1	0	0	0	0
59	风速狗	ウインディ	Arcanine	0	2	0	0	0	0
60	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	0	0	0	0	0	1
61	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	0	0	0	0	0	2
62	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	0	0	3	0	0	0
63	凯西	ケーシィ	Abra	0	0	0	1	0	0
64	勇吉拉	ユンゲラー	Kadabra	0	0	0	2	0	0
65	胡地	フーディン	Alakazam	0	0	0	3	0	0
66	腕力	ワンリキー	Machop	0	1	0	0	0	0
67	豪力	ゴーリキー	Machoke	0	2	0	0	0	0
68	怪力	カイリキー	Machamp	0	3	0	0	0	0
69	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	0	1	0	0	0	0
70	口呆花	ウツドン	Weepinbell	0	2	0	0	0	0
71	大食花	ウツボット	Victreebel	0	3	0	0	0	0
72	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	0	0	0	0	1	0
73	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	0	0	0	0	2	0
74	小拳石	イシツブテ	Geodude	0	0	1	0	0	0
75	隆隆石	ゴローン	Graveler	0	0	2	0	0	0
76	隆隆岩	ゴローニャ	Golem	0	0	3	0	0	0
77	小火马	ポニータ	Ponyta	0	0	0	0	0	1
78	烈焰马	ギャロップ	Rapidash	0	0	0	0	0	2
79	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	1	0	0	0	0	0
80	呆河马	ヤドラン	Slowbro	0	0	2	0	0	0
81	小磁怪	コイル	Magnemite	0	0	0	1	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
82	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	0	0	0	2	0	0
83	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	0	1	0	0	0	0
84	嘟嘟	ドードー	Doduo	0	1	0	0	0	0
85	嘟嘟利	ドードリオ	Dodrio	0	2	0	0	0	0
86	小海狮	パウワウ	Seel	0	0	0	0	1	0
87	白海狮	ジュゴン	Dewgong	0	0	0	0	2	0
88	臭泥	ベトベター	Grimer	1	0	0	0	0	0
89	臭臭泥	ベトベトン	Muk	1	1	0	0	0	0
90	长舌贝	シェルダー	Shellder	0	0	1	0	0	0
91	铁甲贝	パルシェン	Cloyster	0	0	2	0	0	0
92	鬼斯	ゴース	Gastly	0	0	0	1	0	0
93	鬼斯通	ゴースト	Haunter	0	0	0	2	0	0
94	耿鬼	ゲンガー	Gengar	0	0	0	3	0	0
95	大岩蛇	イワーク	Onix	0	0	1	0	0	0
96	素利普	スリープ	Drowzee	0	0	0	0	1	0
97	素利柏	スリーパー	Hypno	0	0	0	0	2	0
98	大钳蟹	クラブ	Krabby	0	1	0	0	0	0
99	巨钳蟹	キングラー	Kingler	0	2	0	0	0	0
100	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	0	0	0	0	0	1
101	顽皮弹	マルマイン	Electrode	0	0	0	0	0	2
102	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	0	0	1	0	0	0
103	椰蛋树	ナッシー	Exeggutor	0	0	0	2	0	0
104	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	0	0	1	0	0	0
105	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	0	0	2	0	0	0
106	沙瓦郎	サワムラー	Hitmonlee	0	2	0	0	0	0
107	艾比郎	エビワラー	Hitmonchan	0	0	0	0	2	0
108	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	2	0	0	0	0	0
109	瓦斯弹	ドガース	Koffing	0	0	1	0	0	0
110	双弹瓦斯	マタドガス	Weezing	0	0	2	0	0	0
111	铁甲犀牛	サイホーン	Rhyhorn	0	0	1	0	0	0
112	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	0	2	0	0	0	0
113	吉利蛋	ラッキー	Chansey	2	0	0	0	0	0
114	蔓藤怪	モンジャラ	Tangela	0	0	1	0	0	0
115	袋龙	ガルーラ	Kangaskhan	2	0	0	0	0	0
116	墨海马	タッツー	Horsea	0	0	0	1	0	0
117	海刺龙	シードラ	Seadra	0	0	1	1	0	0
118	角金鱼	トサキント	Goldeen	0	1	0	0	0	0
119	金鱼王	アズマオウ	Seaking	0	2	0	0	0	0
120	海星星	ヒトデマン	Staryu	0	0	0	0	0	1
121	宝石海星	スターミー	Starmie	0	0	0	0	0	2
122	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	0	0	0	0	2	0
123	飞天螳螂	ストライク	Scyther	0	1	0	0	0	0
124	红唇姐	ルージュラ	Jynx	0	0	0	2	0	0
125	电击兽	エレブー	Electabuzz	0	0	0	0	0	2
126	鸭嘴火龙	ブーバー	Magmar	0	0	0	2	0	0
127	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	0	2	0	0	0	0
128	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	0	1	0	0	0	1
129	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	0	0	0	0	0	1
130	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	0	2	0	0	0	0
131	乘龙	ラプラス	Lapras	2	0	0	0	0	0
132	百变怪	メタモン	Ditto	1	0	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
133	伊布	イーブイ	Eevee	0	0	0	0	1	0
134	水精灵	シャワーズ	Vaporeon	2	0	0	0	0	0
135	雷精灵	サンダース	Jolteon	0	0	0	0	0	2
136	火精灵	ブースター	Flareon	0	2	0	0	0	0
137	3D龙	ポリゴン	Porygon	0	0	0	1	0	0
138	菊石兽	オムナイト	Omanyte	0	0	1	0	0	0
139	多刺菊石兽	オムスター	Omastar	0	0	2	0	0	0
140	化石盔	カブト	Kabuto	0	0	1	0	0	0
141	镰刀盔	カブトプス	Kabutops	0	2	0	0	0	0
142	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	0	0	0	0	0	2
143	卡比兽	カビゴン	Snorlax	2	0	0	0	0	0
144	急冻鸟	フリーザー	Articuno	0	0	0	0	3	0
145	闪电鸟	サンダー	Zapdos	0	0	0	3	0	0
146	火焰鸟	ファイヤー	Moltres	0	0	0	3	0	0
147	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	0	1	0	0	0	0
148	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	0	2	0	0	0	0
149	快龙	カイリュー	Dragonite	0	3	0	0	0	0
150	超梦	ミュウツー	Mewtwo	0	0	0	3	0	0
151	梦幻	ミュウ	Mew	3	0	0	0	0	0
152	菊草叶	チコリータ	Chikorita	0	0	0	0	1	0
153	贝利叶	ベイリーフ	Bayleef	0	0	1	0	1	0
154	巨龙花	メガニウム	Meganium	0	0	1	0	2	0
155	火球鼠	ヒノアラシ	Cyndaquil	0	0	0	0	0	1
156	烈焰鼠	マグマラシ	Quilava	0	0	0	1	0	1
157	爆风鼠	バクフーン	Typhlosion	0	0	0	3	0	0
158	小锯鳄	ワニノコ	Totodile	0	1	0	0	0	0
159	蛮力鳄	アリゲイツ	Croconaw	0	1	1	0	0	0
160	大力鳄	オーダイル	Feraligtr	0	2	1	0	0	0
161	大尾兽	オタチ	Sentret	0	1	0	0	0	0
162	长尾兽	オオタチ	Furret	0	0	0	0	0	2
163	咕咕	ホーホー	Hoothoot	1	0	0	0	0	0
164	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	2	0	0	0	0	0
165	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	0	0	0	0	1	0
166	安瓢虫	レディアン	Ledian	0	0	0	0	2	0
167	绿蜘蛛	イトマル	Spinarak	0	1	0	0	0	0
168	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	0	2	0	0	0	0
169	大爪蝠	クロバット	Crobat	0	0	0	0	0	3
170	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	1	0	0	0	0	0
171	大灯鱼	ランターン	Lanturn	2	0	0	0	0	0
172	皮丘	ピチュー	Pichu	0	0	0	0	0	1
173	皮宝宝	ピィ	Cleffa	0	0	0	0	1	0
174	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	1	0	0	0	0	0
175	波可比	トゲピー	Togepi	0	0	0	0	1	0
176	飞翼兽	トゲチック	Togetic	0	0	0	0	2	0
177	天然雀	ネイティ	Natu	0	0	0	1	0	0
178	天然鸟	ネイティオ	Xatu	0	0	0	1	0	1
179	电绵羊	メリープ	Mareep	0	0	0	1	0	0
180	电气羊	モココ	Flaafy	0	0	0	2	0	0
181	电龙	デンリュウ	Ampharoe	0	0	0	3	0	0
182	美丽花	キレイハナ	Bellossom	0	0	0	0	3	0
183	玛利鼠	マリル	Marill	2	0	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
184	玛利露利	マリルリ	Azumarill	3	0	0	0	0	0
185	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	0	0	2	0	0	0
186	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	0	0	0	0	3	0
187	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	0	0	0	0	1	0
188	蹦蹦花	ポポッコ	Skiploom	0	0	0	0	0	2
189	跳跳棉	ワタッコ	Jumpluff	0	0	0	0	0	3
190	手尾猴	エイパム	Aipom	0	0	0	0	0	1
191	向日种子	ヒマナッツ	Sunkern	0	0	0	1	0	0
192	向日花	キマワリ	Sunflora	0	0	0	2	0	0
193	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	0	0	0	0	0	1
194	乌帕	ウパー	Wooper	1	0	0	0	0	0
195	沼王	ヌオー	Quagsire	2	0	0	0	0	0
196	光精灵	エーフィ	Espeon	0	0	0	2	0	0
197	月精灵	ブラッキー	Umbreon	0	0	0	0	2	0
198	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Murkrow	0	0	0	0	0	1
199	呆呆王	ヤドキング	Slowking	0	0	0	0	3	0
200	梦妖	ムウマ	Misdreavus	0	0	0	0	1	0
201	安侬	アンノーン	Unown	0	1	0	1	0	0
202	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	2	0	0	0	0	0
203	双面鹿	キリンリキ	Girafarig	0	0	0	2	0	0
204	松果怪	クヌギダマ	Pineco	0	0	1	0	0	0
205	核果怪	フォレトス	Forretress	0	0	2	0	0	0
206	土龙	ノコッチ	Dunsparce	1	0	0	0	0	0
207	飞蝎	グライガー	Gligar	0	0	1	0	0	0
208	大钢蛇	ハガネール	Steelix	0	0	2	0	0	0
209	布鲁狗	ブルー	Snubbull	0	1	0	0	0	0
210	布鲁皇	グランブル	Grassnbull	0	2	0	0	0	0
211	刺河豚	ハリーセン	Qwilfish	0	1	0	0	0	0
212	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	0	2	0	0	0	0
213	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	0	0	1	0	1	0
214	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	0	2	0	0	0	0
215	狃拉	ニューラ	Sneasel	0	0	0	0	0	1
216	可爱熊	ヒメグマ	Teddiursa	0	1	0	0	0	0
217	威力熊	リングマ	Ursaring	0	2	0	0	0	0
218	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	0	0	0	1	0	0
219	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	0	0	2	0	0	0
220	小猪怪	ウリムー	Swinub	0	1	0	0	0	0
221	长毛猪	イノムー	Piloswine	1	1	0	0	0	0
222	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	0	0	1	0	1	0
223	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	0	0	0	1	0	0
224	桶章鱼	オクタン	Octillery	0	1	0	1	0	0
225	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	0	0	0	0	0	1
226	巨翅飞鱼	マンタイン	Mantine	0	0	0	0	2	0
227	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	0	0	2	0	0	0
228	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	0	0	0	1	0	0
229	地狱猎犬	ヘルガー	Houndoom	0	0	0	2	0	0
230	刺龙王	キングドラ	Kingdra	0	1	0	1	1	0
231	短脚象	ゴマゾウ	Phanpy	1	0	0	0	0	0
232	轮皮象	ドンファン	Donphan	0	1	1	0	0	0
233	3D龙Ⅱ型	ポリゴン2	Porygon2	0	0	0	2	0	0
234	惊角鹿	オドシシ	Stantler	0	1	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
235	图图犬	ドーブル	Smeargle	0	0	0	0	0	1
236	巴鲁郎	バルキー	Tyrogue	0	1	0	0	0	0
237	卡波郎	カポエラー	Hitmontop	0	0	0	0	2	0
238	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	0	0	0	1	0	0
239	电力兽	エレキッド	Elekid	0	0	0	0	0	1
240	布比火龙	ブビィ	Magby	0	0	0	0	0	1
241	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	0	0	2	0	0	0
242	快乐蛋	ハピナス	Blissey	3	0	0	0	0	0
243	雷皇	ライコウ	Raikou	0	0	0	1	0	2
244	炎帝	エンテイ	Entei	1	2	0	0	0	0
245	水君	スイクン	Suicune	0	0	1	0	2	0
246	幼甲兽	ヨーギラス	Larvitar	0	1	0	0	0	0
247	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	0	2	0	0	0	0
248	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	0	3	0	0	0	0
249	露琪亚	ルギア	Lugia	0	0	0	0	3	0
250	凤凰	ホウオウ	Ho-Oh	0	0	0	0	3	0
251	雪拉比	セレビィ	Celebi	3	0	0	0	0	0
252	树蜥蜴	キモリ	Treecko	0	0	0	0	0	1
253	丛林蜥蜴	ジュプトル	Grovyle	0	0	0	0	0	2
254	森林蜥蜴	ジュカイン	Sceptile	0	0	0	0	0	3
255	小火鸡	アチャモ	Torchic	0	0	0	1	0	0
256	斗力鸡	ワカシャモ	Combusken	0	1	0	1	0	0
257	火鸡斗士	バシャーモ	Blaziken	0	3	0	0	0	0
258	水跃鱼	ミズゴロウ	Mudkip	0	1	0	0	0	0
259	沼跃鱼	ヌマクロー	Marshtomp	0	2	0	0	0	0
260	巨沼怪	ラグラージ	Swampert	0	3	0	0	0	0
261	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	0	1	0	0	0	0
262	大狼犬	グラエナ	Mightyena	0	2	0	0	0	0
263	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	0	0	0	0	0	1
264	音速鼬	マッスグマ	Linoone	0	0	0	0	0	2
265	刺尾虫	ケムッソ	Wurmple	1	0	0	0	0	0
266	甲壳蛹	カラサリス	Silcoon	0	0	2	0	0	0
267	狩猎凤蝶	アゲハント	Beautifly	0	0	0	3	0	0
268	顿甲茧	マユルド	Cascoon	0	0	2	0	0	0
269	毒粉蝶	ドクケイル	Dustox	0	0	0	0	3	0
270	荷叶蛙	ハスボー	Lotad	0	0	0	0	1	0
271	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	0	0	0	0	2	0
272	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	0	0	0	0	3	0
273	橡实果	タネボー	Seedot	0	0	1	0	0	0
274	长鼻叶	コノハナ	Nuzleaf	0	2	0	0	0	0
275	木天狗	ダーテング	Shiftry	0	3	0	0	0	0
276	傲骨燕	スバメ	Taillow	0	0	0	0	0	1
277	大王燕	オオスバメ	Swellow	0	0	0	0	0	2
278	长翅鸥	キャモメ	Wingull	0	0	0	0	0	1
279	大嘴鸥	ペリッパー	Pelipper	0	0	2	0	0	0
280	拉露丝	ラルトス	Ralts	0	0	0	1	0	0
281	戈莉娅	キルリア	Kirlia	0	0	0	2	0	0
282	莎娜多	サーナイト	Gardevoir	0	0	0	3	0	0
283	雨蛛	アメタマ	Surskit	0	0	0	0	0	1
284	雨蛾	アメモース	Masquerain	0	0	0	1	1	0
285	蘑蘑菇	キノココ	Shroomish	1	0	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
286	蘑菇斗士	キノガッサ	Breloom	0	2	0	0	0	0
287	懒猴	ナマケロ	Slakoth	1	0	0	0	0	0
288	过动猿	ヤルキモノ	Vigoroth	0	0	0	0	0	2
289	懒猴王	ケッキング	Slaking	3	0	0	0	0	0
290	地忍虫	ツチニン	Nincada	0	0	1	0	0	0
291	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	0	0	0	0	0	2
292	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	2	0	0	0	0	0
293	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	1	0	0	0	0	0
294	爆音怪	ドゴーム	Loudred	2	0	0	0	0	0
295	爆音王	バクオング	Exploud	3	0	0	0	0	0
296	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	1	0	0	0	0	0
297	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	2	0	0	0	0	0
298	利利鼠	ルリリ	Azurill	1	0	0	0	0	0
299	磁鼻	ノズパス	Nosepass	0	0	1	0	0	0
300	玲珑猫	エネコ	Skitty	0	0	0	0	0	1
301	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	1	0	0	0	0	1
302	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	0	1	1	0	0	0
303	钢嘴娃娃	クチート	Mawile	0	1	1	0	0	0
304	小哥特拉	ココドラ	Aron	0	0	1	0	0	0
305	哥特拉兽	コドラ	Lairon	0	0	2	0	0	0
306	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	0	0	3	0	0	0
307	瑜珈小子	アサナン	Meditite	0	0	0	0	0	1
308	瑜珈战士	チャーレム	Medicham	0	0	0	0	0	2
309	落雷兽	ラクライ	Electrike	0	0	0	0	0	1
310	雷电兽	ライボルト	Manectric	0	0	0	0	0	2
311	正电宝宝	プラスル	Plusle	0	0	0	0	0	1
312	负电宝宝	マイナン	Minun	0	0	0	0	0	1
313	萤火虫	バルビート	Volbeat	0	0	0	0	0	1
314	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	0	0	0	0	0	1
315	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	0	0	0	2	0	0
316	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	1	0	0	0	0	0
317	吞食兽	マルノーム	Swalot	2	0	0	0	0	0
318	利牙鱼	キバニア	Carvanha	0	1	0	0	0	0
319	巨牙鲨	サメハダー	Sharpedo	0	2	0	0	0	0
320	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	1	0	0	0	0	0
321	鲸鱼王	ホエルオー	Wailord	2	0	0	0	0	0
322	圆顶骆驼	ドンメル	Numel	0	0	0	1	0	0
323	火山骆驼	バクーダ	Camerupt	0	1	0	1	0	0
324	火炭龟	コータス	Torkoal	0	0	2	0	0	0
325	跳跳猪	バネブー	Spoink	0	0	0	0	1	0
326	暴躁猪	ブーピッグ	Grumpig	0	0	0	0	2	0
327	圈圈熊	パッチール	Spinda	0	0	0	1	0	0
328	大颚蚁	ナックラー	Trapinch	0	1	0	0	0	0
329	沙漠蜻蜓	ビブラーバ	Vibrava	0	1	0	0	0	1
330	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	0	1	0	0	0	2
331	恶人球	サボネア	Cacnea	0	0	0	1	0	0
332	恶人掌	ノクタス	Cacturne	0	1	0	1	0	0
333	青绵鸟	チルット	Swablu	0	0	0	0	1	0
334	云翅龙	チルタリス	Altaria	0	0	0	0	2	0
335	利爪猫	ザングース	Zangoose	0	2	0	0	0	0
336	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	0	1	0	1	0	0
337	月亮石	ルナトーン	Lunatone	0	0	0	2	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
338	太阳岩	ソルロック	Solrock	0	2	0	0	0	0
339	泥鳅	ドジョッチ	Barboach	1	0	0	0	0	0
340	地豚	ナマズン	Whiscash	2	0	0	0	0	0
341	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	0	1	0	0	0	0
342	铁螯龙虾	シザリガ–	Crawdaunt	0	2	0	0	0	0
343	天平土偶	ヤジロン	Baltoy	0	0	0	0	1	0
344	念力土偶	ネンド–ル	Claydol	0	0	0	0	2	0
345	化石百合	リリ–ラ	Lileep	0	0	0	0	1	0
346	摇篮百合	ユレイドル	Cradily	0	0	0	0	2	0
347	太古羽虫	アノプス	Anorith	0	1	0	0	0	0
348	化石龙蝎	ア–マルド	Armaldo	0	2	0	0	0	0
349	笨笨鱼	ヒンバス	Feebas	0	0	0	0	0	1
350	美丽龙	ミロカロス	Miltotic	0	0	0	0	2	0
351	天气娃娃	ポワルン	Castform	1	0	0	0	0	0
352	变色龙	カクレオン	Kecleon	0	0	0	0	1	0
353	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	0	1	0	0	0	0
354	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	0	2	0	0	0	0
355	夜骷髅	ヨマワル	Duskull	0	0	0	0	1	0
356	夜行鬼	サマヨ–ル	Dusclops	0	0	1	0	1	0
357	草雷龙	トロピウス	Tropius	2	0	0	0	0	0
358	风铃	チリ–ン	Chimecho	0	0	0	1	1	0
359	灾兽	アブソル	Absol	0	2	0	0	0	0
360	小忍兽	ソ–ナノ	Wynaut	1	0	0	0	0	0
361	雪侏儒	ユキワラシ	Snorunt	1	0	0	0	0	0
362	巨头冰怪	オニゴ–リ	Glalie	2	0	0	0	0	0
363	球海豹	タマザラシ	Spheal	1	0	0	0	0	0
364	长须海狮	トドグラ–	Sealeo	2	0	0	0	0	0
365	帝牙海象	トドゼルガ	Walrein	3	0	0	0	0	0
366	珍珠贝	パ–ルル	Clamperl	0	0	1	0	0	0
367	猎斑鳗	ハンテ–ル	Huntail	0	1	1	0	0	0
368	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	0	0	0	2	0	0
369	古棘鱼	ジ–ランス	Relicanth	1	0	1	0	0	0
370	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	0	0	0	0	0	1
371	宝贝龙	タツベイ	Bagon	0	1	0	0	0	0
372	甲壳龙	コモル–	Shelgon	0	0	2	0	0	0
373	血翼飞龙	ボ–マンダ	Salamence	0	3	0	0	0	0
374	铁哑蟹	ダンバル	Beldum	0	0	1	0	0	0
375	悬浮蟹	メタング	Metang	0	0	2	0	0	0
376	重钢蟹	メタグロス	Metagross	0	0	3	0	0	0
377	雷吉洛克	レジロック	Regirock	0	0	3	0	0	0
378	雷吉阿伊斯	レジアイス	Regice	0	0	0	0	3	0
379	雷吉斯提尔	レジスチル	Registeel	0	0	2	0	1	0
380	拉迪亚斯	ラティアス	Latias	0	0	0	0	3	0
381	拉迪奥斯	ラティオス	Latios	0	0	0	3	0	0
382	海皇牙	カイオ–ガ	Kyogre	0	0	0	3	0	0
383	古拉顿	グラ–ドン	Groudon	0	3	0	0	0	0
384	雷库萨	レックウザ	Rayquaza	0	2	0	1	0	0
385	吉拉齐	ジラ–チ	Jirachi	3	0	0	0	0	0
386	迪奥希斯	デオキシス	Deoxys	0	1	0	1	0	1
387	苗芽龟	ナエトル	Turtwig	0	1	0	0	0	0
388	灌木龟	ハヤシガメ	Grotle	0	1	1	0	0	0
389	巨树龟	ドダイトス	Torterra	0	2	1	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
390	小火猴	ヒコザル	Chimchar	0	0	0	0	0	1
391	猛火猴	モウカザル	Monferno	0	0	0	1	0	1
392	豪火猴	ゴウカザル	Infernape	0	1	0	1	0	1
393	圆企鹅	ポッチャマ	Piplup	0	0	0	1	0	0
394	金顶企鹅	ポッタイシ	Prinplup	0	0	0	2	0	0
395	钢帝企鹅	エンペルト	Empoleon	0	0	0	3	0	0
396	胖胖翁	ムックル	Starly	0	0	0	0	0	1
397	大胖翁	ムクバード	Staravia	0	0	0	0	0	2
398	惊目翁	ムクホーク	Staraptor	0	3	0	0	0	0
399	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	1	0	0	0	0	0
400	比渡水獭	ビーダル	Bibarel	0	2	0	0	0	0
401	礼士蟋蟀	コロボーシ	Kricketot	0	0	1	0	0	0
402	镰刀蟋蟀	コロトック	Kricketune	0	2	0	0	0	0
403	蓝电狮	コリンク	Shinx	0	1	0	0	0	0
404	雷霆狮	ルクシオ	Luxio	0	2	0	0	0	0
405	电狮王	レントラー	Luxray	0	3	0	0	0	0
406	花苞玫瑰	スボミー	Budew	0	0	0	1	0	0
407	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	0	0	0	3	0	0
408	铁头龙	ズガイドス	Cranidos	0	1	0	0	0	0
409	战槌龙	ラムパルド	Rampardos	0	2	0	0	0	0
410	盾甲龙	タテトプス	Shieldon	0	0	1	0	0	0
411	钢盾龙	トリデプス	Bastiodon	0	0	2	0	0	0
412	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	0	0	0	0	1	0
413	花虫	ミノマダム	Wormadam	0	0	0	0	2	0
414	翼路飞蛾	ガーメイル	Mothim	0	1	0	1	0	0
415	三目蜂	ミツハニー	Combee	0	0	0	0	0	1
416	金蜂后	ビークイン	Vespiquen	0	0	1	0	1	0
417	电松鼠	パチリス	Pachirisu	0	0	0	0	0	1
418	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	0	0	0	0	0	1
419	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	0	0	0	0	0	2
420	樱桃草	チェリンボ	Cherubi	0	0	0	1	0	0
421	太阳樱花	チェリム	Cherrim	0	0	0	2	0	0
422	水蛞蝓	カラナクシ	Shellos	1	0	0	0	0	0
423	海蛞蝓	トリトドン	Gastrodon	2	0	0	0	0	0
424	双尾猴	エテボース	Ambipom	0	0	0	0	0	2
425	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	1	0	0	0	0	0
426	气球鬼	フワライド	Drifblim	2	0	0	0	0	0
427	咪咪兔	ミミロル	Buneary	0	0	0	0	0	1
428	露帕兔	ミミロップ	Lopunny	0	0	0	0	0	2
429	巫妖	ムウマージ	Mismagius	0	0	0	1	1	0
430	御乌鸦	ドンカラス	Honchkrow	0	2	0	0	0	0
431	卷尾猫	ニャルマー	Glameow	0	0	0	0	0	1
432	富贵猫	ブニャット	Purugly	0	0	0	0	0	2
433	祈福铃	リーシャン	Chingling	0	0	0	1	0	0
434	毒鼬	スカンプー	Stunky	0	0	0	0	0	1
435	暴鼬	スカタンク	Skuntank	2	0	0	0	0	0
436	多米拉	ドーミラー	Bronzor	0	0	1	0	0	0
437	多塔克	ドータクン	Bronzong	0	0	1	0	1	0
438	哭啼树	ウソハチ	Bonsly	0	0	1	0	0	0
439	玛奈奈	マネネ	Mime	0	0	0	0	1	0
440	粉红蛋	ピンプク	Happiny	1	0	0	0	0	0
441	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	0	1	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
442	米卡尔鬼	ミカルゲ	Spiritomb	0	0	1	0	1	0
443	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	0	1	0	0	0	0
444	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	0	2	0	0	0	0
445	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	0	3	0	0	0	0
446	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	1	0	0	0	0	0
447	利欧鲁	リオル	Riolu	0	1	0	0	0	0
448	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	0	1	0	1	0	0
449	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	0	0	1	0	0	0
450	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	0	0	2	0	0	0
451	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	0	0	1	0	0	0
452	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	0	0	2	0	0	0
453	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	0	1	0	0	0	0
454	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	0	2	0	0	0	0
455	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	0	2	0	0	0	0
456	蝶尾鱼	ケイコウオ	Finneon	0	0	0	0	0	1
457	蓝翅鱼	ネオラント	Lumineon	0	0	0	0	0	2
458	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	0	0	0	0	1	0
459	雪松人	ユキカブリ	Snover	0	1	0	0	0	0
460	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	0	1	0	1	0	0
461	玛狃拉	マニューラ	Weavile	0	1	0	0	0	1
462	UFO磁怪	ジバコイル	Magnezone	0	0	0	3	0	0
463	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	3	0	0	0	0	0
464	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	0	3	0	0	0	0
465	巨藤怪	モジャンボ	Tangrowth	0	0	2	0	0	0
466	魔电兽	エレキブル	Electivire	0	3	0	0	0	0
467	烈焰火龙	ブーバーン	Magmortar	0	0	0	3	0	0
468	光翼兽	トゲキッス	Togekiss	0	0	0	2	1	0
469	巨翅蜻蜓	メガヤンマ	Yanmega	0	2	0	0	0	0
470	叶精灵	リーフィア	Leafeon	0	0	2	0	0	0
471	冰精灵	グレイシア	Glaceon	0	0	0	2	0	0
472	蝠蝎	グライオン	Gliscor	0	0	2	0	0	0
473	猛犸猪	マンムー	Mamoswine	0	3	0	0	0	0
474	3D龙Z型	ポリゴンZ	Porygon-Z	0	0	0	3	0	0
475	艾雷特	エルレイド	Gallade	0	3	0	0	0	0
476	大磁鼻	ダイノーズ	Probopass	0	0	1	0	2	0
477	夜幽魂	ヨノワール	Dusknoir	0	0	1	0	2	0
478	雪女	ユキメノコ	Froslass	0	0	0	0	0	2
479	电鬼	ロトム	Rotom	0	0	0	1	0	1
480	由库西	ユクシー	Uxie	0	0	2	0	1	0
481	艾姆利特	エムリット	Mesprit	0	1	0	1	1	0
482	阿库诺姆	アグノム	Azelf	0	2	0	1	0	0
483	迪亚路卡	ディアルガ	Dialga	0	0	0	3	0	0
484	帕鲁基亚	パルキア	Palkia	0	0	0	3	0	0
485	炎钢兽	ヒードラン	Heatran	0	0	0	3	0	0
486	雷吉基加斯	レジギガス	Regigigas	0	3	0	0	0	0
487	基拉帝纳	ギラティナ	Giratina	3	0	0	0	0	0
488	克蕾塞莉亚	クレセリア	Cresselia	0	0	0	0	3	0
489	菲奥娜	フィオネ	Phione	1	0	0	0	0	0
490	玛娜菲	マナフィ	Manaphy	3	0	0	0	0	0
491	达库莱	ダークライ	Darkrai	0	0	0	2	0	1
492	塞伊米	シェイミ	Shaymin	3	0	0	0	0	0
493	阿尔修斯	アルセウス	Arceus	3	0	0	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
494	比克提尼	ビクティニ	Victini	3	0	0	0	0	0
495	藤叶蛇	ツタ−ジャ	Snivy	0	0	0	0	0	1
496	藤爵蛇	ジャノビ−	Servine	0	0	0	0	0	2
497	藤王蛇	ジャロ−ダ	Serperior	0	0	0	0	0	3
498	暖暖猪	ポカブ	Tepig	1	0	0	0	0	0
499	朝阳猪	チャオブ−	Pignite	0	2	0	0	0	0
500	炎武猪	エンブオ−	Emboar	0	3	0	0	0	0
501	小球獭	ミジュマル	Oshawott	0	0	0	1	0	0
502	双贝海獭	フタチマル	Dewott	0	0	0	2	0	0
503	大剑海獭	ダイケンキ	Samurott	0	0	0	3	0	0
504	眺望鼠	ミネズミ	Patrat	0	1	0	0	0	0
505	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	0	1	0	0	0	0
506	约泰利犬	ヨ−テリ−	Lillipup	0	1	0	0	0	0
507	哈迪拉犬	ハ−デリア	Herdier	0	2	0	0	0	0
508	穆兰多犬	ム−ランド	Stoutland	0	3	0	0	0	0
509	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	0	0	0	0	0	1
510	金钱猫	レパルダス	Liepard	0	0	0	0	0	2
511	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	0	0	0	0	0	1
512	草冠猴	ヤナッキ−	Simisage	0	0	0	0	0	2
513	火冠猴	バオップ	Pansear	0	0	0	0	0	1
514	火烈猴	バオッキ−	Simisear	0	0	0	0	0	2
515	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	0	0	0	0	0	1
516	水冷猴	ヒヤッキ−	Simipour	0	0	0	0	0	2
517	梦纳	ムンナ	Munna	1	0	0	0	0	0
518	姆夏纳	ムシャ−ナ	Musharna	2	0	0	0	0	0
519	豆鸠	マメパト	Pidove	0	1	0	0	0	0
520	灰鸠	ハト−ボ−	Tranquill	0	2	0	0	0	0
521	花斑鸠	ケンホロウ	Unfezant	0	3	0	0	0	0
522	电斑马	シママ	Blitzle	0	0	0	0	0	1
523	雷斑马	ゼブライカ	Zebstrika	0	0	0	0	0	2
524	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	0	0	1	0	0	0
525	猎捕岩	ガントル	Boldore	0	1	1	0	0	0
526	盖亚岩	ギガイアス	Gigalith	0	3	0	0	0	0
527	毛球蝠	コロモリ	Woobat	0	0	0	0	0	1
528	爱心蝠	ココロモリ	Swoobat	0	0	0	0	0	2
529	掘地鼹鼠	モグリュ−	Drilbur	0	1	0	0	0	0
530	钢钻鼹鼠	ドリュウズ	Excadrill	0	2	0	0	0	0
531	塔本奈	タブンネ	Audino	2	0	0	0	0	0
532	挟木小子	ドッコラ−	Timburr	0	1	0	0	0	0
533	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	0	2	0	0	0	0
534	双柱力王	ロ−ブシン	Conkeldurr	0	3	0	0	0	0
535	音波蝌蚪	オタマロ	Tympole	0	0	0	0	0	1
536	练声蟾蜍	ガマガル	Palpitoad	2	0	0	0	0	0
537	高音蟾蜍	ガマゲロゲ	Seismitoad	3	0	0	0	0	0
538	纳伽奇	ナゲキ	Throh	2	0	0	0	0	0
539	达伽奇	ダゲキ	Sawk	0	2	0	0	0	0
540	草叶蚕	クルミル	Sewaddle	0	0	1	0	0	0
541	叶茧蚕	クルマユ	Swadloon	0	0	2	0	0	0
542	叶娘蚕	ハハコモリ	Leavanny	0	3	0	0	0	0
543	节蜈蚣	フシデ	Venipede	0	0	1	0	0	0
544	轮蜈蚣	ホイ−ガ	Whirlipede	0	0	2	0	0	0
545	大角蜈蚣	ペンドラ−	Scolipede	0	0	0	0	0	3

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
546	小叶棉	モンメン	Cottonee	0	0	0	0	0	1
547	妖精棉	エルフ―ン	Whimsicott	0	0	0	0	0	2
548	金香娃娃	チュリネ	Petilil	0	0	0	1	0	0
549	金香仙子	ドレディア	Lilligant	0	0	0	2	0	0
550	巴斯鱼	バスラオ	Basculin	0	0	0	0	0	2
551	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	0	1	0	0	0	0
552	痞鳄鱼	ワルビル	Krokorok	0	2	0	0	0	0
553	霸王鳄鱼	ワルビアル	Krookodile	0	3	0	0	0	0
554	达摩娃娃	ダルマッカ	Darumaka	0	1	0	0	0	0
555	达摩狒狒	ヒヒダルマ	Darmanitan	0	2	0	0	0	0
556	玛拉卡花	マラカッチ	Maractus	0	0	0	2	0	0
557	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	0	0	1	0	0	0
558	岩宫蟹	イワパレス	Crustle	0	0	2	0	0	0
559	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	0	1	0	0	0	0
560	兜帽蜥蜴	ズルズキン	Scrafty	0	0	1	0	1	0
561	辛波拉	シンボラ―	Sigilyph	0	0	0	2	0	0
562	假面亡灵	デスマス	Yamask	0	0	1	0	0	0
563	鬼棺亡灵	デスカ―ン	Cofagrigus	0	0	2	0	0	0
564	太古龟	プロト―ガ	Tirtouga	0	0	1	0	0	0
565	坚甲龟	アバゴ―ラ	Carracosta	0	0	2	0	0	0
566	元祖鸟	ア―ケン	Archen	0	1	0	0	0	0
567	霸空祖鸟	ア―ケオス	Archeops	0	2	0	0	0	0
568	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	0	0	0	0	0	1
569	废箱怪	ダストダス	Garbodor	0	2	0	0	0	0
570	佐罗亚	ゾロア	Zorua	0	0	0	1	0	0
571	佐罗亚克	ゾロア―ク	Zoroark	0	0	0	2	0	0
572	奇拉米	チラ―ミィ	Minccino	0	0	0	0	0	1
573	奇拉奇诺	チラチ―ノ	Cinccino	0	0	0	0	0	2
574	哥特姆	ゴチム	Gothita	0	0	0	0	1	0
575	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	0	0	0	0	2	0
576	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	0	0	0	0	3	0
577	细胞球	ユニラン	Solosis	0	0	0	1	0	0
578	细胞团	ダブラン	Duosion	0	0	0	2	0	0
579	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	0	0	0	3	0	0
580	蓝绒鸭	コアルヒ―	Ducklett	1	0	0	0	0	0
581	湾天鹅	スワンナ	Swanna	0	0	0	0	0	2
582	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	0	0	0	1	0	0
583	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	0	0	0	2	0	0
584	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	0	0	0	3	0	0
585	四季鹿	シキジカ	Deerling	0	0	0	0	0	1
586	芽角鹿	メブキジカ	Sawsbuck	0	2	0	0	0	0
587	电飞鼠	エモンガ	Emolga	0	0	0	0	0	2
588	步甲虫	カブルモ	Karrablast	0	1	0	0	0	0
589	铁骑虫	シュバルゴ	Escavalier	0	2	0	0	0	0
590	投球菇	タマゲタケ	Foongus	1	0	0	0	0	0
591	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	2	0	0	0	0	0
592	普露水母	プルリル	Frillish	0	0	0	0	1	0
593	布伦水母	ブルンゲル	Jellicent	0	0	0	0	2	0
594	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	2	0	0	0	0	0
595	小电蛛	バチュル	Joltik	0	0	0	0	0	1
596	电狼蛛	デンチュラ	Galvantula	0	0	0	0	0	2
597	铁刺种子	テッシ―ド	Ferroseed	0	0	1	0	0	0

全国编号	中文名	日文名	英文名	HP	物攻	特防	特攻	特防	速度
598	铁盘坚果	ナットレイ	Ferrothorn	0	0	2	0	0	0
599	钢齿轮	ギアル	Klink	0	0	1	0	0	0
600	三齿轮	ギギアル	Klang	0	0	2	0	0	0
601	复合齿轮	ギギギアル	Klinklang	0	0	3	0	0	0
602	小电鱼	シビシラス	Tynamo	0	0	0	0	0	1
603	电鳗鱼	シビビ–ル	Eelektrik	0	2	0	0	0	0
604	电鳗王	シビルドン	Eelektross	0	3	0	0	0	0
605	利古雷	リグレ–	Elgyem	0	0	0	1	0	0
606	奥贝姆	オ–ベム	Beheeyem	0	0	0	2	0	0
607	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	0	0	0	1	0	0
608	油灯鬼	ランプラ–	Lampent	0	0	0	2	0	0
609	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	0	0	0	3	0	0
610	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	0	1	0	0	0	0
611	剑牙龙	オノンド	Fraxure	0	2	0	0	0	0
612	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	0	3	0	0	0	0
613	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	0	1	0	0	0	0
614	冰须熊	ツンベア–	Beartic	0	2	0	0	0	0
615	弗里基奥	フリ–ジオ	Cryogonal	0	0	0	0	2	0
616	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	0	0	1	0	0	0
617	疾风虫	アギルダ–	Accelgor	0	0	0	0	0	2
618	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	2	0	0	0	0	0
619	功夫鼬	コジョフ–	Mienfoo	0	1	0	0	0	0
620	大师鼬	コジョンド	Mienshao	0	2	0	0	0	0
621	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	0	2	0	0	0	0
622	鬼护卫	ゴビット	Golett	0	1	0	0	0	0
623	鬼重甲	ゴル–グ	Golurk	0	2	0	0	0	0
624	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	0	1	0	0	0	0
625	手刀超人	キリキザン	Bisharp	0	2	0	0	0	0
626	爆蛮牛	バッフロン	Bouffalant	0	2	0	0	0	0
627	毛头战鹰	ワシボン	Rufflet	0	1	0	0	0	0
628	豪武战鹰	ウォ–グル	Braviary	0	2	0	0	0	0
629	蛋壳秃鹫	バルチャイ	Vullaby	0	0	1	0	0	0
630	勇武秃鹫	バルジ–ナ	Mandibuzz	0	0	0	2	0	0
631	火犰狳	クイタラン	Heatmor	0	0	0	2	0	0
632	铁壳蚁	アイアント	Durant	0	0	2	0	0	0
633	小角龙	モノズ	Deino	0	1	0	0	0	0
634	双头龙	ジヘッド	Zweilous	0	2	0	0	0	0
635	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	0	0	0	3	0	0
636	火毛虫	メラルバ	Larvesta	0	1	0	0	0	0
637	烈火蛾	ウルガモス	Volcarona	0	0	0	3	0	0
638	科巴鲁昂	コバルオン	Cobalion	0	0	3	0	0	0
639	特拉奇昂	テラキオン	Terrakion	0	3	0	0	0	0
640	比里基昂	ビリジオン	Virizion	0	0	0	0	3	0
641	托尔涅罗斯	トルネロス	Tornadus	0	3	0	0	0	0
642	波尔托罗斯	ボルトロス	Thundurus	0	3	0	0	0	0
643	莱希拉姆	レシラム	Reshiram	0	0	0	3	0	0
644	泽克罗姆	ゼクロム	Zekrom	0	3	0	0	0	0
645	拉恩德伦斯	ランドロス	Landorus	0	0	0	3	0	0
646	丘雷姆	キュレム	Kyurem	1	1	0	1	0	0
647	凯路迪欧	ケルディオ	Keldeo	0	0	0	3	0	0
648	梅萝爱塔	メロエッタ	Meloetta	0	0	0	1	1	1
649	盖努塞克特	ゲノセクト	Genesect	0	1	0	1	0	1

精灵中心

栏目主持 马修

插画 风月樱

一转眼，暑假过去了；又一转眼，中秋国庆的长假也过去了，再要等放假，就只有来年的寒假了……相信大家也和马修我一样，有“美好的日子总是短暂”这样的感叹。说起来马修在假期中一玩上，那真的是天昏地暗，完全没有了时间概念，好在肚子每隔几个小时的进餐提示……哦对了，上辑的修改器教程中给的下载地址有问题，这里给放上长久有效的微盘下载地址吧：http://vdisk.weibo.com/s/b-E5N 。

被吓到了



玩《白2》的时候，打到第七个道馆，看攻略发现迷路森林还没法去（当时我已经有N的佐罗亚了），于是前去。不是说佐罗亚克变身后不会说话吗，结果着实被给了我95号技能机的佐罗亚克跟吓到了，鬼屋都没吓到我……

武汉 金晨

阿鲁：第一次玩的时候那种很有效果的对话框和一声大叫就把我吓了一跳。

马修：那一段我也被吓了一跳，看到胖子变回佐罗亚的感觉，实在是没法形容……

半夏：《黑·白》中的那个佐罗亚克吗？很特殊啊。

乌冬：那一段果然不属于主线剧情，没按攻略走也没事……

玩家画廊扩大版·赶作业



绘：沈阳 小罗

马修：貌似某辑《口袋玩家》封面的扩大化。据说……是据说啊，大多数人在学生时代的寒暑假的最后两天都在赶作业。

照顾下美版玩家

小编们在每次做攻略时，能不能照顾一下玩美版的玩家？因为我是看不懂日语剧情才玩美版的，但是道具、技能、地点、PM、特性跟攻略对不上，要先知道中文名才能查到，好麻烦……不过美版本来就比日版慢，也不急，只是在美版出了以后能给一些关于PM的那些中、英、日对照的资料就好了。

深圳 王昌博

乌冬：美版出来的时间一般都会晚出半年呢……

阿鲁：所以说对游戏玩家来说，学日语也很重要，是不是呢？

马修：这的确是个问题，正好上辑还做了调查，从这辑的调查结果看，大多数支持。以前我之所以没放英文版的对照表的原因，和调查中的一位朋友说的一样：认为能放着日版不玩等美版，肯定是看得懂……

好闷啊

《口袋妖怪 AR搜寻者》第一时间就下载了，过了一周目抓完五只主神就没玩了，老是传相同的精灵进《白2》，好闷啊……3D龙都一整箱了。

广州 闷酱



半夏：这位同学果然和昵称一样，很容易就“闷”了。

阿鲁：闷酱同学看来比马修下得还要早一些，是不是？

马修：时间上都差不多啦，不过多玩才可以多遇到新精灵嘛——这就是所谓的刷咯。

乌冬：其实多抓些也不会浪费——比如，把主力从《黑·白》交换到《黑2·白2》的时候就需要很多口袋妖怪。

修改器地址

修哥啊，58辑的《修改器教程》超给力，看得我心花怒放，心想一直没得到的灵兽形态的三飞神以及那五个梦特性主神终于可以到手了，可是我按照教程上给的下载地址输入，发现根本下载不了……我可是按照地址一个字一个字输入的，绝对没错，会不会是修叔给的下载地址错啦？

长春 包小文

乌冬：上辑的下载地址，怎么回事？难道是11X网盘？

半夏：看来58辑乌冬没校到这篇稿子，地址是XX快传的。

马修：我也是上辑截稿后才知道XX快传要注册会员才能长时间分享，现在地址就在前言里，大家放心下，这次绝对没事。

冬天不供应冰淇淋

中奖中了台NDS，然后玩《黑·白》（当时的《黑2·白2》还在等汉化），于8月某日来到了飞云市，冰淇淋店门口的店员却说：“对不起，冬天我们不供应冰淇淋……”我汗死，这让我们这些每天冒着35度高温去上补习班的学生情何以堪？PS.一直想投稿画廊，但勾线一直不行，想问问如何解决手抖的问题？

上海 某y

阿鲁：冬天怎么就不能吃冷饮了呢？这游戏设定得有问题！

乌冬：所以鲁叔才这么胖么？

半夏：35度高温上补习班？难道y同学华丽进化为高三党了？

马修：画画时手抖应该是紧张吧？勾线条时保持平心静气就好，平常多画着万，画习惯了就好了。

57辑调查之 说说你对改版游戏的看法。

玩过，技术要求不高，无挑战性。前几个月在网上下了一个名叫《口袋妖怪 祖母绿》的改版，觉得很新奇，一开始玩，主怪除了水鱼还像点样，其他两个便是一团类似假面人的东西，草地里的怪是一团团的“假面人”，名字也很坑爹，什么“甲丙鱼二丁”什么的。招式也很奇葩，“向太阳”、“超级波”……然后果断删了。

南宁 枫叶

很有意思啊，我玩过改版《火红》的特别篇和火箭队版，很有创新意识啊，令人耳目一新。

天津 洛火

以前的“386”算是改版吧，很有喜感，但PM太容易获得而没有难度。后来自己和朋友修改过游戏试玩。

广州 张小猫

雷得我外焦里嫩。

福安 囧啊囧

我几乎玩遍了所有改版，自己也尝试着改，改版《口袋》会给玩家带来更多的游戏乐趣，因为它们被改得太强大太变态了。但我有一个原则，那就是永远支持原版，连下的ROM都是日文原版的。

大连 夜空

没玩过，觉得无聊，抓不到幻兽也不会玩改版。

深圳 balena

玩过，怪物太变态了，对游戏的平衡性破坏很大。

太原 马文

好“盗”……玩过后就这感觉，游戏还是正的好，改版的玩得没乐趣。

汕头 天空の蚯蚓

玩过《失落银》、《恐惧黑》……吓着了。

太原 昊

玩过，改版有好有差，改得好的话是十分不错的，改得不好的那些也辛苦了……但是不能用在商业用途什么的。

厦门 ピカリ

58辑调查之 是否同意放中、日、英三种语言的对照表？

赞同，这样可以方便许多美版的玩家，但中文译名有好多种……

厦门 皮

不错啊，日文的其实可以不要。

上海 Jack

同意，这样游戏会更方便理解。

南宁 枫叶

赞同，这样玩一些非汉化游戏也方便些。

福安 囧啊囧

呃，美版玩家……都是看得懂英文才去等英文版的吧？真的需要英文的对照表么？

盘锦 亮

超赞的，这样玩正版《口袋》就方便很多，不过要看懂剧情貌似还要努力学日文。

汕头 幻枭

赞同，俺看不懂日文，可以边看边玩。

上海 俺是来自农村的

赞同，对于常玩美版的玩家可以了解更深入，没玩过美版的也可以借此丰富下知识。

北京 藤叶蛇Kane

当然好，不然还要拿英汉词典翻译呀。

呼和浩特 阿拉贡

挺好的呀，不止北美，中国玩家爱PM也不亚于日美的。

成都 团团

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上勾，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打勾了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。

城市	昵称	QQ
北京	飞舞在月光下	576551758
东莞	喵伊	120884987
福州	ピカチュウ	596235409
广州	张小猫	619959133
广州	人	451369861
广州	果然翁	1395381801

城市	昵称	QQ
呼和浩特	阿拉贡	1585855847
上海	Jack	118368475
上海	俺是来自农村的	1159655636
上海	歌王	773183866
上海	Groudon	1972277329
上海	TG	578118996

城市	昵称	QQ
上海	御坂的大力鳄	1536391337
沈阳	幻影的波导Lj2	2350010071
太原	马文	375139683
太原	昊	1403181891

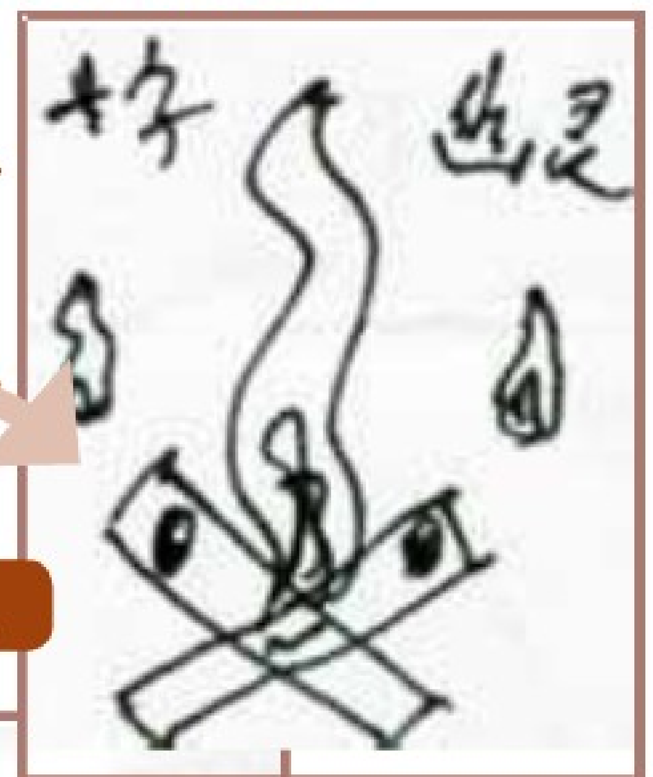
玩家画廊 口袋版

“玩家画廊 口袋版”的目的就是交流和快乐，没什么太高要求，大家尽情画出自己的风格！避免用颜色比较淡的铅笔来画，否则扫描出来后会不清晰，用线条明朗的笔来画出你的个性自画像吧！

桂林 zh



马修：一个童趣十足的胖胖的皮卡丘。



马修：给自己ID的自画像，初一看还有点达库莱的感觉。

广州 口袋之梦



马修：嗯？这个……有点像猫伊的微博头像啊。

苏州 老总



马修：话说本人玩《口袋》第一次孵蛋是玩《金·银》时孵出的是波克比，大家呢？

深圳 十字幽灵

广州 人



马修：好一个玉树临风的眼镜……人。

口袋聊天室

:)

56辑我拿到了两个赠品，一个是扇骨，一个是扇面……

乌鲁木齐 卡尼多玛特



马修：56辑的赠品和制造厂家没沟通好，导致这今年的扇子非常不给力，马修这里向各位道歉了。

看了58辑的修改器教程，想起以前用修改器打开存档时，发现《黑·白》的精灵仍然有美丽值，可到《黑2·白2》也没有华丽大赛，那么留着这个数值到底干嘛用的啊？

汕头 常大人

马修：没猜错的话，那个数值在2年后的《宝石》重制版中会用到，华丽大赛可是《红宝石·蓝宝石》中首次出现的要素，重制版没理由给砍掉。

把57辑的赠品挂饰带到学校里，竟然有个初一的问我卖不卖……被我忽悠了一阵子，最后以30元卖给了他，然后我又去买了一本《口袋玩家》。

上海 Groudon

马修：那个啥，你就……没想过多结交一个有共同喜好的朋友么？

最早玩的《口袋妖怪》是《绿宝石》，还是借来的，第一次玩还是很惊喜的，看到那么多新怪。后来又玩了《红·绿》、《金·银》……希望《口袋妖怪》越来越好。

上海 TG

马修：我的第一张正版也是《绿宝石》，一转眼都这么久了……

最近在补动画中，真想永远生活在那个单纯美好的世界里，可是别人总说我长不大，太幼稚……我还应该坚守自己的本真么？

北京 飞舞在月光下

马修：其实大多数人都有个无论如何不会成为现实的想象中世界，比如幻想除了自己是男的别人都是妹子、自己是全世界独一无二的皇上、拥有极多的钱、长生不老等等，本质上说是一样的。而你的更清新而已，只要幻想美好的同时也对现实负责就好。

关于御三家么，我想说不用火、水、草，用其他相克关系的，比如格斗、飞行和岩石，这样多好玩。

厦门 幻の钢

马修：咦？还真的是又一组互相克制的，以前我连想都没想过，佩服幻の钢同学的想象力。

55辑的赠品……不知道冰箱贴的用途啊，以前没用过呢。

湛江 五步上篮

马修：所谓的冰箱贴就是磁贴，任何钢铁材质的表面都可以贴上去——当然，被贴上去的东西要不怕磁。

东莞 喵伊



马修：我游戏玩得少，上面的人怎么看着尸气那么重啊。

厦门 寂寞皮卡



马修：嗯，有点像《瓦里奥制造》里面超级猥琐的方块人，所以呢，可以尝试给皮神戴上方形眼镜……

广州 果然翁



马修：看来果然翁同学很认同N的理念嘛：打开精灵球，还给精灵们自由！

上海 御坂的大力鳄



马修：虽然我努力说服自己这是跳箱，但还是觉得是棺材……

沈阳 小罗



马修：貌似融合了凤凰和艾雷特的《塞尔达小人帽》。

深圳 炫银



马修：画廊的老朋友炫银同学的自画像，还真是可爱的利欧鲁呢。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下三个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	刊载作品	尚需提供
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编
兔子flora	55	口袋画廊	拟人众	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Sky	47	口袋画廊	雪拉比	姓名/稿费发放方式/地址邮编
琴音	46	口袋画廊	创世神V5	姓名/稿费发放方式/地址邮编
TC187	46	口袋画廊	聚会	姓名/稿费发放方式/地址邮编

《口袋玩家》邮购信息

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、58、59辑，定价：16元。

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。

《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6，定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《PSVita专辑》：VOL.2、3，定价：32元。《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

栏目主持／马修

口袋画廊





四小强

绘／炫银鲁卡

50辑时炫银同学的贺图，也是炫银少有的手绘稿，这一转眼快60辑了啊……

小火鸡、咪咪兔以及钟盘上的皮丘的眼睛都很有特点。



Friend

绘／卷耳兔小惠

COS莱西拉姆，COSER看着有点像马里奥大叔



COS

绘／Angle



烛灯鬼

绘／小仙兔公主

不得不说，强大的吊灯鬼的最初形态还是相当可爱的。



圈圈熊酒吧

文/斯潘达　编/马修

1 ——迷路森林

1 独自归来的怪力

“斯潘达，我跟你讲，一开始我就知道你不会有事，你脑子反应那么快，又有三个强悍的家伙陪着你，你这一趟纯粹是去白赚荣誉和奖励的！”在给我接风的宴席上，胖可丁老大大言不惭地说着。重返大海营救金格多拉陛下任务的成功，给行会和我自己都赚来了大把的钱，而胖可丁老大也特意为我这种非救助队、探险队的



队长设了庆功宴。

我苦笑：“老大啊，再有这么一次，我就是这酒吧不开了，也绝不去以身涉险了。能活着回来我真的什么都不敢奢求了。哎对了，波加呢？”

胖可丁老大冲我微微使个眼色：“波加？上次你们回来后他不就出去接任务了么，现在还没回来呢。”

我立刻会意，知道波加还在秘密基地守护玛娜菲的蛋，便也跟着打哈哈起来：“哎呀我竟然忘了，哈哈……”

伦帕帕女士在我去大海的这段时间，仍然全权代理酒吧的管理，三个美丽花以及大果小果兄弟也都很勤快，但是伦帕帕也告诉我说，前几天忽然感觉到店的墙壁里有动静。

我这个店是地下的，店的隔壁？那就是土啊……可什么东西能跑到我这店的隔壁去？

“呵呵，也许是地鼠打洞吧。”我实在想不出原因，只好随便猜个敷衍自己，在露琪亚城的日子实在太累了，真心觉得把一辈子的脑细胞都给用尽了，需要好好恢复下……

“我也觉得有可能，于是就特意找行会看门的地鼠，他从地面钻下去后就说，的确是精灵在土中打洞，但肯定不是地鼠，总之他帮忙把洞给填上了，还让我们多加小心。”

“这个家伙，说不定他老爸背着他给他生个小弟弟呢，哈哈。”

“呃……还是小心为上。”

随着露琪亚城任务的完成，我日复一日的平凡日子又开始了，虽然开始几天还会想酒吧隔壁被打洞的事，但一周过去仍然没有什么异样，我也就干脆无视了。而曾经去封锁之海和巨大火山完成过任务的我，如今也又成为了一名默默的听客，把每天来酒吧喝酒聚餐的探险队、救助队以及四面八方的精灵们的所见所闻记下来，改编成段子让大果和小果讲给大伙。有时我也想去波加的秘密基地去看看那个家伙，但是那家伙现在正在执行守护玛娜菲的蛋的秘密任务，必须要帮他保密好，因此也就作罢了。



在睡了几天安稳觉后，我便也要求自己早睡早起了，虽然无论我怎么睡伦帕帕女士都会早早起来帮我打理大堂，但我还是要有个老板的样——这个酒吧才是我斯潘达的舞台啊。

这天我又起个大早，和伦帕帕、美丽花三姐弟以及大果小果为开店做准备，忽然地面的大门外传来了沉重的砸门声，砸门的同时还伴随着粗声粗气的大嗓门：“开门！开门！哎，XX的倒是开门啊！”

“哟呵，这是谁大早上的来我这撒野？哥好歹是闯过巨大火山和封锁大海、从地狱里活着出来的……”我一边絮叨着一边走向大门，伦帕帕叮嘱我小心，我笑笑：“放心，如果是恶徒，开门我就用眩晕之舞，然后我趁乱回来，你和美丽花三姐弟就集中对着门放种子机关枪。”

“呵呵，斯潘达果然是经历过大战的，反应这么快！”

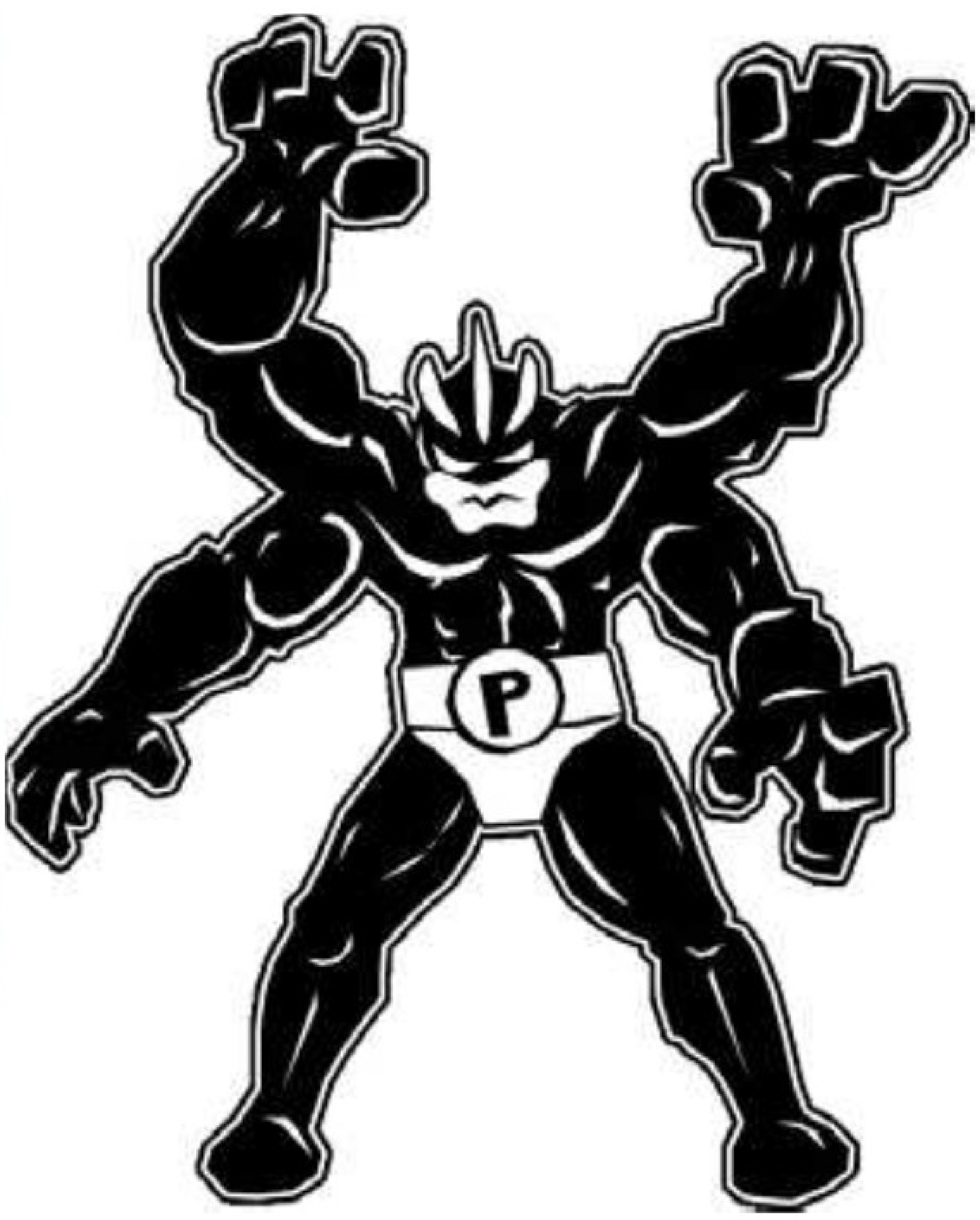
外面的家伙声音粗野，乍听起来应该不是善茬，但仔细听他们的声音里却带着疲惫和焦急，惟独没有杀机——没错，在巨大火山和露琪亚城，我听了太多杀气逼人的话语，但外面粗鲁的家伙没有。想到

这，我推开了门。

门外，是一只健壮黝黑、差不多2米高的怪力，看到他我笑了：“大力！”

大力也用结实的手臂把我举了起来：“斯潘达！”

怪力工程队——财宝镇上以粗鲁和蛮力闻名的工程队，我这个酒吧就是怪力工程队给建的。原本我对这些粗鲁的家伙是非常反感的，但在帮我建酒吧的过程中，那些家伙们的豪爽和直率都让我对他们刮目相看。坚岩山的匪徒亡灵作祟的夜晚，我由于和冥司夜幽魂拯救过他们，因此现在也是至交了。而且之前我还奇怪，这么好的哥们，两次我从大海中归来的接风宴上，怪力工程队竟然一个都没有出席。



现在他终于来了，但这次没有带上一个兄弟。我看他一脸疲倦，便让美丽花三姐弟把早饭多做出来一份。等了片刻，当饭菜和酒水备齐后，大力毫不客气地大吃起来，狼吞虎咽吃完，他只跟我说了一句：“怪力工程队出事了！”说罢便瞪着像是一宿未睡而通红的眼睛，匆匆赶去了行会。

怪力工程队出事了？到底发生了什么？从他的焦急来看应该没发生多久，好奇心驱使，我索性到店外去看行会的方向，希望他找到救助队路过这里时，我可以从他那多套出点消息——如此急的救助任务，求助的精灵一般不会超过10分钟便从行会带着救助队出来。但我却等了差不多一个小时，才看到他带着一个夜鹰、一个比雕还有一个御乌鸦来了——这三个我都认识，御乌鸦是长空救助队的队长汉切卡，叫诺克托尔的夜鹰和叫皮德里的比雕，也都是长空救助队的强者，这次他们三个要由大力带路，开起来是要去进行救助了。

目送他们离开后，我问同样来送行的长空救助队副队长、大王燕奥斯巴：“这个家伙来我这里时候挺急的，可怎么这么久才找到救助队出发啊……”“哎呀，这个家伙估计是吓坏了，说话罗罗嗦嗦，而且有点语无伦次。一般来说，这种紧急任务都是要三言两语把情况概括出来，救助队也好抓紧去救，但大力这次的遭遇很怪很乱，三言两语根本说不清，所以几乎把事情的经过从头到尾讲了遍，这任务才被我们队给接下。”

听到这，我便把奥斯巴往店里拉，落座后让美丽花服务员给上来酒和菜，让他把事情的经过讲给我。

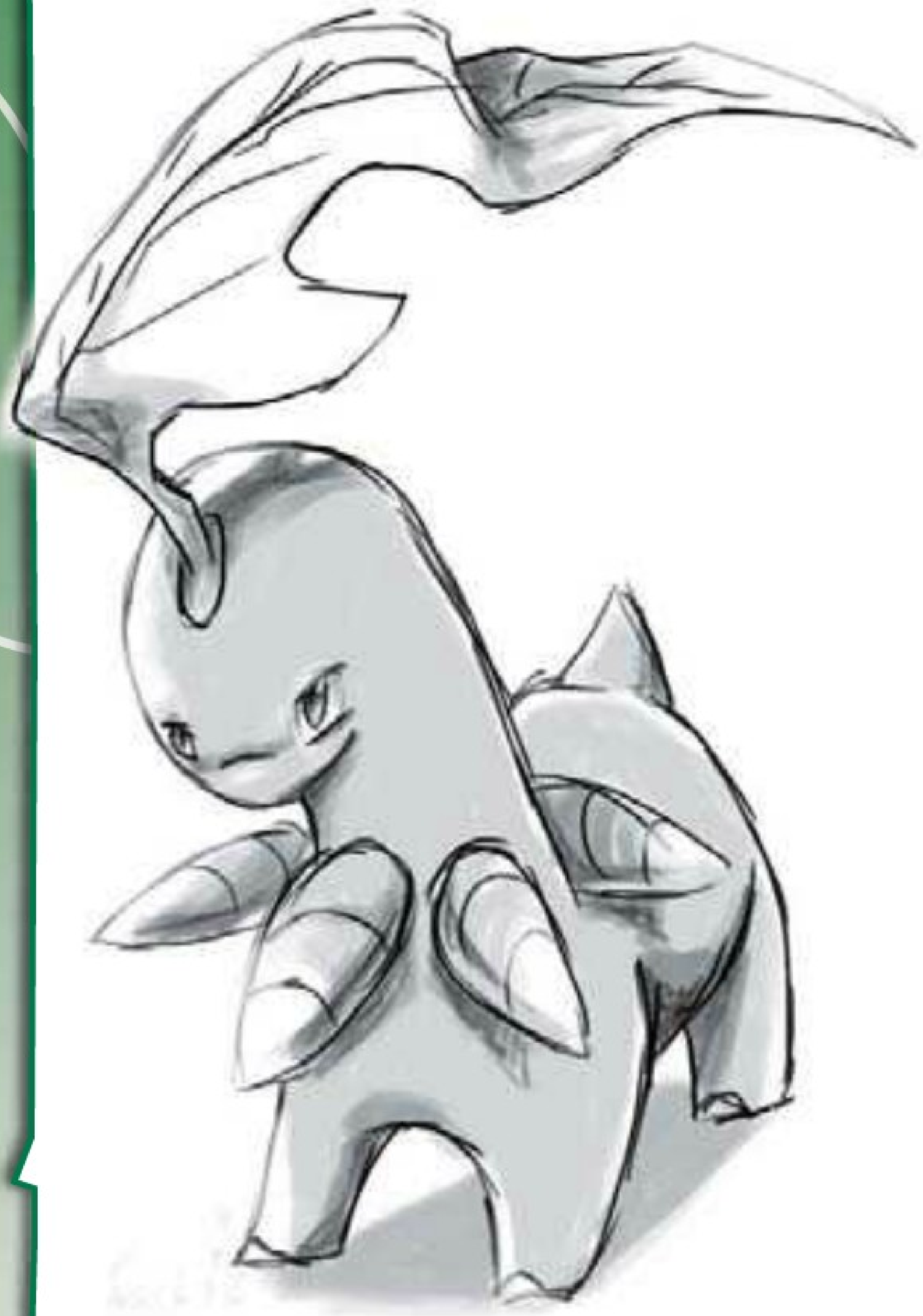
“你可真够八卦的，对这种事情还真热衷。”奥斯巴苦笑地看看我。

“唉，奥斯巴大哥你也知道，说书讲故事，是我这饭店的节目，你告诉了我，让我这有好段子不说，还可以通过我这小店把故事传扬出去，让更多的精灵避免同样的遭遇。”

“好吧。”奥斯巴无奈地笑笑摇摇头，“吃人家嘴短啊……”

他说就在我被波加忽悠跟着他和电狮子兄妹去露琪亚城后没几天，财宝镇路口的酒吧来了一个贵客：正行庄的少庄主、图图犬波斯坦，与他同行的是四个草系精灵：妙蛙草、贝利叶、丛林蜥蜴和土台

龟。阵容上看似乎是一队接受任务的救助队——尽管波斯坦不算陌生，但毕竟不是财宝镇的精灵，加上本处有行会，而外来的救助队到底有什么目的又不得而知，伦帕帕只好试着用话往出套，而这些强大的草系精灵倒也没难为伦帕帕，直言自己是来自南方的雨林，想要在财宝镇找个工程队。



很快，财宝镇的所有住民就都知道镇子里来了四个南方雨林的勇敢的草系精灵的消息。由于南方的雨林对于财宝镇绝大多数的大众实在陌生，大伙就都把那里称为神秘雨林。据四个草系勇士说，神秘雨林的精灵们彼此间为了地盘和资源而纷争不断，其中草系精灵借助地利，成功进化出了各种最终形态，并彼此结盟雄霸一方，加上占据着水草最丰美的河岸大雨林衣食无缺，因此倒也与世无争；早年的虫系精灵也曾经试图与草系精灵们争夺地盘无奈势力单薄，便由飞天螳螂统领着一些小虫低调度日；此外还有普通系、毒系等精灵生活在雨林，甚至据传有精灵看到传说中的精灵梦幻在这片雨林出现过。而关于不久前雨林的纷争，如今在财宝镇也已经传开，奥斯巴也知道得非常详细了。

2 落魄的拉达



就在草系勇士们到达财宝镇的两个月前，一众落魄的拉达和小拉达们在雨林旁边的沙地碰了壁，接着来到了神秘雨林中，立刻被这里的安逸和美丽所吸引。但雨林早已被原住民们分割完毕，根本没有他们的容身之处，于是他们便从最弱小的虫系精灵聚居的树林开始进攻。

虫系的领地在草系联盟的边缘，据说很久以前这里的虫系还都很强大，但是在向草系领地的扩张中失利后，便被集体流放到这么一个边缘的地带，尽管也有充足的食物保证每顿都能吃饱饭，但是资源上和草系精灵们根本没法比，而且为了压制虫系精灵的壮大，草系联盟主动担任起了虫系精灵保护者的任务，一旦虫系精灵的领地遭到进攻，草系联盟的大军就会来到这里。如此一来，虽然虫系精灵们不再担心被抢去最后的领地，但战斗经验也都

少得可怜，世世代代下来，大多数的精灵终其一生也只进化到虫蛹形态。如今这里的首领是飞天螳螂斯凯恩，作为惟一不进化也有不错能力的虫系精灵，他们世世代代统领着虫族，现在外来的拉达来进犯领地，不甘心一直被草系联盟庇佑的斯凯恩主动站出来，指挥全体虫系迎战。

然而现实很残酷，虫系领地中的精灵，除了斯凯恩，其他都是毛球、绿毛虫、刺尾虫一类的，稍微强一些的则是铁甲蛹、顿甲茧和甲壳蛹。“杀啊！都不要后退！”面对来势汹汹的拉达入侵者，斯凯恩大喊一声举起胳膊上的两把镰刀，快速冲进拉达军团前面，手起刀落，两个前排的小拉达就被放倒了，旁边的拉达和小拉达见状，便穷凶极恶地扑了上来，但当他们咬下去的时候，斯凯恩已经不见了踪影，在另一个位置，一群小拉达都被它砍倒了。

“拼速度么？”拉达的总头目莱迪凯特不屑地笑了笑，“大家都不要慌张，全部做好随时被攻击的准备！”长年流浪而作战经验丰富的拉达和小拉达们听到命令，便都停止对斯凯恩一窝蜂的进攻，转而停下来目不转睛地盯着他。



站在一众被砍伤的小拉达中间的斯凯恩被眼前的情景弄得莫名其妙，见拉达们都不主动出击，他便向近前一个壮年的拉达砍去，拉达赶紧后退，同时围着他的拉达们又冲了上来——但刚才只是斯凯恩的虚招，他听到后面的声音，猛地回身把两把臂刀向身后挥过去，冲上来的小拉达们全部被砍倒，两只顽强的拉达则都受了伤。斯凯恩高举镰刀劈向两个倒地的拉达，但没等砍下去其他的拉达们就又扑了上来，无奈之下他只好快速振动翅膀放缓了下降速度后，踩着拉达们的脑袋逃离了包围圈。

逃出包围圈后他悲哀地发现，虫系精灵们一只都没有了，无疑他们是往草系同盟方向跑去，于是他也索性跟了上去。

“你们这些家伙，怎么都跑了？”追上虫系逃跑的队伍后，斯凯恩大声训斥着他们。

虫系精灵们无奈地答道：“不跑，难道还和他们打么？我们有胜算？”

“总不打，你们总也不会强大起来！只有在战斗中积累经验，你们才能进化得更强啊！”

“呃，进化了又能怎样，再说……还没等进化就死了，那不是太冤？”一个铁甲蛹反驳他。

“就是。”一个毛球也附和，“有草系联盟那么大的靠山，我们干嘛去卖命？”

“你们这些没出息的家伙……”

在飞天螳螂斯凯恩的带领下，虫系精灵们放弃了领地跑到了草系联盟去求援。草系联盟接到求援后，便派出三线军

队——全部是初期形态的草系精灵作为援军，不光支援虫系精灵，也给这些草系精灵以积累作战经验的机会。

他们的指挥是惟一进化了的臭臭花吉拉姆，到达虫族的领地后，先安排一部分在树木上潜行，大多数的则把整个领地包围起来后，缩小包围圈，刚刚占领虫族领地的拉达们刚松了一口气，正在准备定居下来，一部分给被斯凯恩砍伤的同伴疗伤，一部分则寻找食物……

“哎呀，好多的椰子！”一个小拉达在树上看到了6个椰子，高兴地招呼同伴来摘取，就在大家兴致勃勃地上前时，有个小拉达忽然说：“不对啊，这不是椰子树……”但已经晚了，几个小拉达被一个蛋蛋的超能力给控制住后，从树上重重地摔了下来……

高级的拉达统领们被摔下来的几个小拉达吓了一跳，小拉达们已经没气了，抬头看树上，却也没有什么异样。然而就在拉达们要嘱咐手下注意安全时，外层守卫的小拉达跑了过来，惊慌失措地说他们被一大群草系精灵包围了。

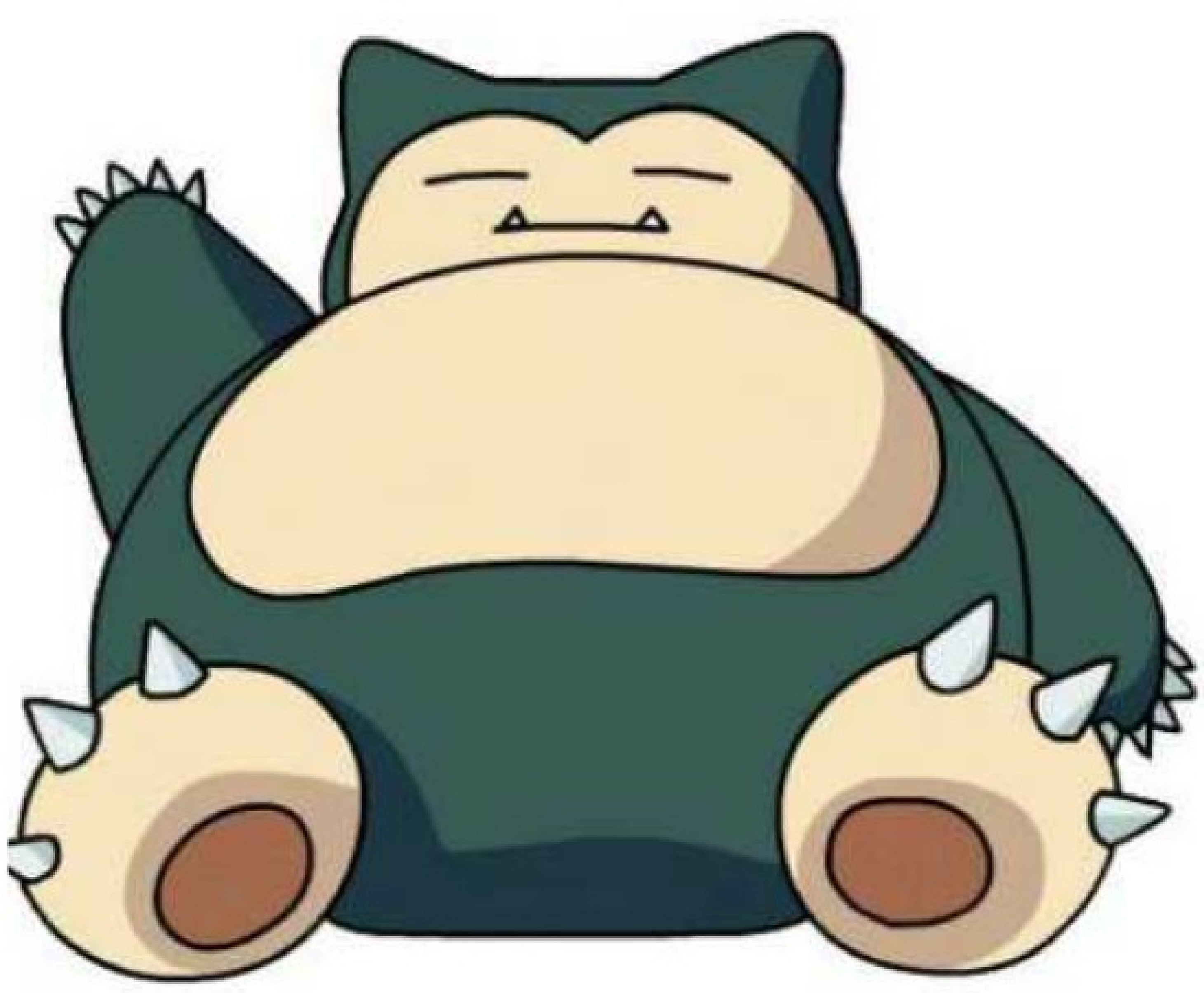
“慢点说，都有什么？”总头目莱迪凯特让他别慌。

当听到那个小拉达说的都是妙蛙种子、菊草叶、树蜥蜴、苗芽龟、花苞玫瑰、向日种子等一干初形态精灵时，就不那么紧张了，冷静地安排手下的拉达和小拉达们布好阵来迎战。很快，草系精灵们围到近前了，但是他们根本没法出击，因为草系精灵们用种子机枪、飞叶快刀、魔叶斩等这些中长距离的技能攻击他们，万般无奈的莱迪凯特只好下令：“全体都给我上树，用树木展开立体作战，避开他们的远程进攻，跟他们肉搏！”听到命令的拉达们便纷纷向就近的树上爬去——这些拉达们被训练得即使在垂直的树干上也很灵活，凭借树干的阻挡，他们果然躲开了地面的进攻，这个时候，一队树蜥蜴冲了出来，这些攀爬树干更为灵敏的草系精灵在树干上如同走平地般，对最多只能靠一张嘴和一个爪子抵御的拉达们进行了攻击，拉达们只有更加卖命地往树上跑——埋伏在树上的蛋蛋和橡实果看到他们已经到了自己的射程内，便用超能力和种子机枪一起对爬上树的拉达们进行攻击，拉达们惨叫着从树上纷纷掉了下来，弱小的小拉达们几乎没有幸存的，侥幸没摔死的拉达们摔到地上，便忍着剧痛挖洞才得以逃跑脱身。

一举击溃了来犯的拉达们后，接下来就由斯凯恩带着他的虫系小弟们清理遍地被摔死的小拉达和拉达的尸体了。而草系联盟的援军们在接受了虫族的致谢后，也开拔返回草系联盟。然而还没等他们撤出虫族的地盘，就嗅到了奇怪的气味，很快，前行的草系精灵们便中毒了，而后一团团泥爆弹从四面八方地射向他们，这些没进化的草系精灵们被打得狼狈不堪——原来，虫族领地的战事引起了雨林瘴气地带中的毒系精灵们的注意，在得知这次的援军不过是一群没进化的小不点后，便大胆地展开了伏击。

而那些狼狈逃跑的拉达们，误打误撞地跑进了普通系精灵的领地，这些与世无争的家伙看到同为普通系的拉达们可怜，便主动给他们疗伤。正在疗伤时，一个手尾猴敏捷地跑了过来：“跟你们说，雨林的卡比兽大王来看望你们了！”

在刚才治疗时，伊布们就已经骄傲



地告诉了拉达们，他们普通系是雨林大王最近的一系，因为身形巨大的卡比兽世世代代都是雨林的大王。当然这仅仅是名义上，因为自从草系精灵们结成了联盟后，不仅不再搭理卡比兽大王不说，甚至连大王也要看草系联盟的脸色。因此自封王族的普通系精灵虽然看起来与世无争，实际上都对草系联盟充满了怨恨。

“我说，你们怎么被打成这样啊？”普通系的头领——一个巨大的卡比兽已经来到了疗伤的拉达们中间，那高大的身躯，拉达们甚至仰起头都很难看到他的脸。

莱迪凯特道：“我们只是想找个落脚之处，没想到……却被一群草系精灵打成这样。好多弱小的同伴都死了……”

“草系联盟的那帮家伙么？哼！”卡比兽大王果然对草系联盟很不满，“你们也是，这么大的雨林，你们去哪不好，非去招惹草系联盟。”

“没有啊……我们是跟虫系精灵说借住一下，没想到他们听都没听就跑了，我们还不知道怎么回事，那些草系的家伙就打来了……”说到这里，莱迪凯特开始说起了瞎话，卡比兽大王听了忿忿道：“哼！不就是草系的数量多么，结党就算了，还总多管闲事，欺负弱小！”

卡比兽看看受伤的拉达们，对莱迪凯特说：“不过你也别想骗我，雨林的虫族虽然都很胆小，但他们的飞天螳螂头领可是很勇敢的。所以你也不用跟我撒谎，我还是知道你们想来抢地盘的。”

听到卡比兽大王的话，莱迪凯特低下了头，卡比兽大王又对他说：“你们不就是想找个栖身之所么？”

“是……做所有的坏事，其实只是为了给部族一个安身之所。”这句话说的是真心话，莱迪凯特想到那些跟着自己闯荡的小拉达们的死，有些眼圈红了。

“既然想安身，那不抢也行，可以投奔谁啊。比如，投奔我。”卡比兽大王说到这里哈哈大笑起来，一旁的两个刚比兽侍卫给吓了一跳。

“嗯，大王收留我们给我们立足之地，我们自会感激不尽……可对大王又有什么好处呢？”

“呵呵，壮大我们普通系的力量啊！”卡比兽说着打了一个大哈欠，“这个雨林里，有普通、草、毒、虫四个属性的精灵，最多的草系精灵结成联盟后，我们就一直看草系联盟的眼色了。你们加入的话，普通系壮大了，我堂堂的雨林大王也就不看他们的眼色了！”

“那……我代表我们全族，谢谢大王的收留。”

正说着，一个手尾猴来了：“报告大王，毒族忽然对撤回联盟的草系军队发起了进攻。”

“哟呵，这帮不知天高地厚的玩意，他们想趁火打劫怎的？”这个消息让卡比兽大王出乎意料，“斯库克那个臭鼬就算把那点草系军队给杀得全军覆没，他们能抢到草系联盟的一丁点地盘么？”

“父亲！”一直默默跟着他的小刚比兽说话了，“因为拉达一族来到雨林，现在整个雨林都被搅和乱了。儿臣以为，这是阿尔修斯大神也看不惯草系联盟对父亲的不敬了。我们现在，也应该有所行动



了！”

“行动？”卡比兽大王瞥了儿子一眼，就凭一堆刚比兽、伊布、可爱熊和手尾猴，去跟那些进化到最终形态的草系精灵们作战？”

“他们可以进化，我们为什么就不能呢？在接下来的战斗中积累经验，我们普通系也可以有很多精灵进化的！”

“闭嘴！”卡比兽大王呵斥儿子，“能打过草系联盟我们早就出手了，至于这么一代一代忍气吞声么？”

这一句话，说得刚比兽没了话，但还在病榻的拉达莱迪凯特却说话了：“大王，我们拉达一族承蒙大王不弃得以收留，没有什么能答谢大王的，那么就请大王让拉达一族再次以血肉之躯，为大王夺回雨林之王应有的尊严！”

“喂，你们还带着伤呢。”给他们疗伤的伊布急了。

刚比兽王子也再次俯拜到父亲脚下：“父亲，他们外族尚能为我们雨林王族的尊严而血战，我们还要缩到什么时候？”

“是啊大王。”莱迪凯特继续煽动卡比兽大王，“现在草系联盟的小兄弟虫族刚被打垮，毒族已经先动手了，我们现在出手，和毒系一族就是天然的联盟啊。何况还加入我们这么多的拉达生力军！我们这些拉达论实力虽然和大王没法比，但在这么些年的流浪中也是身经百战的。如果大王放心，那么请让拉达一族为大王当先锋！”

“呵呵，好！”慵懒的卡比兽大王终于精神了起来，他何尝不知道莱迪凯特这个狡猾的家伙不过是想趁机渔利，但他既然自己提出来让拉达一族当先锋，那就让他们去好了！

3 怪力工程队的远行

草系联盟的援军们的必经之路上被毒系一族布满了毒气，加上夹击，草系联盟的援军前队狼狈不堪，但后面的部队并没有被毒气影响到，便借助森林和草丛的地形，和毒系们战斗起来。

而就在双方不分高下时，卡比兽大王在拉达头领莱迪凯特的怂恿下，也召集了全部普通系的精灵，对草系联盟全面宣战。集结部队的同时，也派手尾猴传令官快速奔到毒系精灵的瘴气沼泽，请求结成联盟，让毒系也全面出兵。

毒系的头领就是之前被卡比兽称为臭鼬的暴鼬斯库克，他这次派出小股部队去伏击草系联盟的大军，纯粹是想在趁火打劫的同时，也让毒系的初始形态的精灵们练练兵，反正毒系对草系有属性上的优势，双方都是初始形态以少胜多不成问题，就算惹怒了草系联盟，他们也凭借只有毒系才能自由出入的瘴气沼泽地带而自保。因此对于卡比兽大王的邀请，他只是摇头：“草系联盟当老大，我们族当老三，挤在这瘴气弥漫的地方；卡比兽大王夺回了他的尊严，我们还是当老三，还是要挤在这瘴气弥漫的地方……”

“不！”手尾猴向他传达了卡比兽大王的口谕，“大王说了，这次铲除草系联盟，不论属性种族都论功行赏，只要毒系的各位勇士勇猛杀敌，那么即便是大河岸雨林，也可以分到领地！”





“听着蛮诱人的。好吧！”斯库克笑着答应了，在送走手尾猴后，斯库克便召来瓦斯弹、溶食兽和毒鼬三大毒系种族的头目来，告诉他们立刻整军，跟随卡比兽大王去攻打草系联盟，打下来大家都可以住在水草丰美的大河岸雨林了！

三个头目接到命令正要下去，斯库克叫住了他们，低声嘱咐：“还有，告诉大家都不必太拼命，卡比兽大王是为了他们的尊严，我们还要留着命去大河岸雨林享受快乐呢。”

虽然各自心怀鬼胎，但卡比兽大王、拉达一族以及毒系精灵们，起码在表面结成了联盟，当他们气势汹汹地杀到草系联盟外围的小树林时，清理完小拉达尸体的虫族精灵们在飞天螳螂老大的带领下，直接跑向草系联盟。而讨伐大军，则以虫系的小树林为据点，向草系联盟宣战。

尽管草系联盟势力强大，但此时雨林的其他势力抱成团来对付草席联盟，也没有把握胜出，便索性自身的优势用林木搭建起防御工事。一开始他们的工事挡住了毒系精灵们的进攻，但随着拉达们的到来，拉达们的利齿很快咬开了这些木头工事。无奈，草系精灵们只好放弃凭借工事固守，和来犯的精灵们开始了长期的对峙。

对于接下来的情形如何应对，草系联盟的诸头领在一起开了会：妙蛙花、巨龙花和巨树龟主张以地利和资源的优势来长期防守，讨伐军那种松松垮垮的联盟，时间一久便自己分裂了；森林蜥蜴和避难来此的飞天螳螂则认为应该集中全联盟的速攻手们从树上潜入到讨伐军的指挥本阵中，对卡比兽、暴鼬和拉达的头目实施突袭斩首战；而大王花和假面玫瑰则坚持认为只有举全联盟之力打大阵仗才可以最终获胜。按照联盟的规矩，最终呼声最高的防守派意见被采纳，决定用土木防御工事替代木质防御工事以抵御拉达一族的利齿。然而雨林世代的环境中，根本没有懂泥瓦工的精灵。踌躇不展时，有老精灵告诉联盟的头领们，说北方有一座名为尼多城的建筑，那里的精灵能和人类一样筑

城，肯定有精通土木工程的高手。

于是雨林草系四大族派出各自阵营中最强壮的年轻勇士，一边经受磨练，一边向北而行。到达了尼多城，尼多城那些高傲的军官们仗着毒属性的优势，依旧给他们来个下马威，然后引荐给城主尼多王。尼多王听了他们的提议后一脸苦相——他们的尼多城是人类帮忙修筑的，他们只是捡了便宜，修修补补尚可，但如果构筑工事、那在尼多城可实在是找不出行家。不过尼多王也给了他们建议，告诉他们在不远处有一个叫正行庄的寨子，寨子虽然不如尼多城这般宏伟，但土木工程的防御性同样难以攻破，而且正行庄的所有建筑都是精灵所修筑起来的。

告辞了尼多王，四个草系勇士便来到了正行庄，正行庄的庄主——图图犬斯摩格老爷子还在为儿子波斯坦没能走出亡妻离别之痛而心烦意乱，听说有四个南方雨林来的宾客，便在书房接见了他们。不用想，老先生的之乎者也让四个勇士耐着性子忍了半天，不过老爷子的善良倒是有目共睹的，得知四位拜访的目的，便直言："当年敝庄虽为老朽构思规划，出力者亦皆为吾庄上之民，但技术则得益于财宝镇的高手们……"在老爷子的安排下，由波斯坦带路，把四个草系勇士带到了财宝镇。

然而当来到财宝镇后，四个勇士却处处碰壁，工程队的精灵们虽然精通土木工程技术且各个身强体壮，但对战斗完全不在行，附近的地方去接个活让探险队保护下还可以，远道去南方的雨林，就死也不答应了，尽管雨林方面开出的价码非常可观，但这些靠力气和技术吃饭的精灵才不去冒这个险。还好，自视甚高的大力接下了这个活，几天前大力收了来自伊宿大陆的力王三兄弟：双柱力王坎特、擎钢力士歌德和挟木小子提姆，让他的工程队的力量又大大增加，一高兴，大力便接下了这个活，而且大力自从那个回魂夜之后，除了指挥手下的兄弟们干活，也苦练本身的格斗技术，这样稍远点的活他们也能接到不说，更省下了雇探险队的大开销。大力算了下，这一趟他们的收入将超过平常的一年，哪有不去的道理？

接下来的一路上，4个强大的草系精灵，加上10多个格斗系精灵，如此浩荡的队伍根本就没什么盗匪去招惹，真正出现麻烦是到达雨林之后，好不容易到达了神秘雨林，就在大力和几个工头在考察地形并寻找材料时，工程队里几个年轻气盛的家伙们却跑去前线，跟草系战士们一起打起了防御战。他们的战斗经验不过是在出去干活时对付一些沿途的小股匪徒，如今



的大规模冲突他们打得完全没有章法，很快他们主动承担守卫的防线便被对方的毒蚰攻破，好在树龟军团应援得及时，才把战线又给及时稳住了。

大力狠狠训斥了几个手下，连骂带粗口，引得雨林中的草系精灵们非常不满，而接下来早已习惯了粗鲁的大力工程队也获得了雨林的草系雇主们的一致反感，玫瑰的女当家主罗斯蕾甚至当众说：“真不知道我们请来的这些家伙和我们要抵挡的那些流氓有什么不同！”由于不放心他们，罗斯蕾派出数十个双色玫瑰以随从听命为幌子，监护每一个工程队的队员，一旦发现他们有想吞并河边大雨林的意图，立刻下毒给毒杀掉……

好在大力他们只是嘴上粗鲁，完全没什么心眼，乐呵呵地带着监视他们的玫瑰们在领地内取样土质，最终发现这里的木材虽然不错，土壤也挺好，但却缺乏沙料，当听随行的玫瑰说雨林的东南部有一小片沙地时，便都兴致勃勃地去采沙了。没想到沙地里竟然隐居着一个沙漠飞龙，这个沙漠飞龙原本是芳缘大陆沙漠中的一个强者，因为厌倦了沙漠中的争端而远渡重洋隐居到了这片雨林的边缘，并以自己的力量强行在气候湿润的雨林边制造起一小块沙地。沙地并不符合雨林中众精灵的习性，而且都传言里面隐藏着一个神秘的高手，所以一直以来都没有谁来招惹他。但不久前的拉达们却触怒了他，仗着数量多的拉达们来到沙地便热热闹闹地开起了庆祝会，好静的沙漠飞龙被惹怒了，他卷起沙尘暴，接着一通地震，风沙中拉达们不知道这里到底有多少精灵，又受创颇重，便狼狈跑掉了，转而去进攻雨林中虫系的地盘。

大力一行到达沙地便开始采沙，这些大老粗们惯例地边干活边以互相吵架挖苦的方式来解闷，尤其说粗话时嗓门更大，刚清静没几天的沙漠飞龙再次被吵怒了，于是故技重施，先是刮起沙尘暴将工程队的精灵们吹得睁不开眼睛，接着地震接龙星群，把大力和工友们打得抱头鼠窜，而且比起拉达们他们更狼狈，他们一边挨打一边彼此冲撞，沙尘中又都把工友当成攻击者而打成一团。好在草系联盟知道了他们去采沙后，便也赶紧来到沙地，假面玫瑰罗斯蕾使用晴空万里，才让自己打成一团的怪力工程队停下来。

沙漠飞龙终于现身了，一副要跟玫瑰们死拼到底的架势。罗斯蕾赶紧解释：自己并不是来打架的，而是来采一些沙子，目的是防盗匪——一帮外来的拉达勾结雨林里其他势力来抢夺草系联盟的地盘。听到是去防那些外来的拉达，沙漠飞龙立刻就大方起来，跟罗斯蕾说沙子随便取，那帮耗子前一阵还来骚扰它呢……



获取了沙子后，大力和工友们便全力投入到防御工事的建筑，在前方草系战士的掩护下，只用了两天，坚固的防御工事就筑成了！当拉达们面对忽然出现的防御工事再度用门牙去啃咬时，差点把牙给崩掉，只好望着防御工事无奈。这样入侵者便完全打不进来了，据守着雨林中最水草丰美的地方的草系联盟根本不用担心被困死，更凭借地利优势可以随时发动突袭。而对于拉达们来说，最急的是时间一旦拖久，雨林中的其他势力就会撤退，独立面对草系联盟他们毫无胜算，如果不和卡比大王他们挤着。就只能离开雨林。

胜利完成修筑防御工事任务的大力们令雨林的草系众精灵刮目相看，终于获得了应有的款待和尊重，而临离开前，草

席联盟的诸精灵们还亲自给他们送行很远……

4 森林中的木屋

大力和自家弟兄们出发了，带着草系联盟送的食物和高额的报酬，一路上继续以拌嘴骂架的形式打发沿途的无聊，10多个强壮的格斗系精灵痞里痞气地骂骂咧咧，依旧没什么匪盗敢上来招惹他们，但是途中还是出现了意外……

来的时候，由于有草席联盟的四名勇士带路，所以他们也没出什么麻烦，但这些头脑简单的家伙都没有记路。还好巨树龟长老给了他一张全大陆的地图，他们才得以按着地图摸索着往回走。



这天傍晚，他们来到了一处森林，在外面看里面还有不少木头搭起来的房子，头脑简单的大力立刻就高兴起来："这森林里有房屋，说明这里不仅有精灵，还是文明开化程度很高的精灵！走，弟兄们跟我去凑合一晚上，好好休息休息。"

"大哥啊，你知道这森林里边的精灵是干嘛的啊？"超力张手哈里亚提醒大力，大力握了握四个巨大拳头，得意洋洋道，"怕什么？咱们哥几个又不是没打过架……"

"可是大哥，上次咱们跟沙漠飞龙打不还输了么。"一旁插话的是他的亲弟弟二力。

"姥姥！那沙漠飞龙可不是恶棍，人家是为了保卫自己的领地而战！"大力不依不饶。

"可大哥你又怎么能保证这森林里的居民不会为保卫自己的领地而向我们宣战？"二力也倔了起来。

"你看这森林，一派祥和，哪有杀气，都别XX的罗嗦了，跟老子走！"大力索性耍起了老大的威风。于是，一众身强力壮的格斗系精灵，进入了森林中。

双柱力王坎特跟在大力的后面小声问二力和哈里亚："我们是按照地图指示的原路返回的，是吧？"

"对啊！"二力被大哥压得很不爽，在大力背后正在暗暗地挥拳。

"可是我不记得来的时候有这么一片森林啊。你们记得不？"

"嗨！我们这些大老粗哪留意到这些，大哥说没事，咱们就去呗……"

进了森林后，看到这里树木比较稀疏，很多树木下还都有一个小木屋，而且每个小木屋都完全一样。前行到最近的一间小木屋前，二力抢着上去咣咣咣地敲起门来，被大力粗暴地喝止住了："喂，你这是去抓壮丁么，这哪是敲门，明明是砸门！"说罢来到门前，对工程队众精灵道，"都跟我学着点，敲门要礼貌！"说罢攥起巨大的拳头，咣咣咣地敲了起来，半晌，里面没有动静，大力冲大伙一摊手："里面没有精灵，换一间！"

众格斗系精灵们在面面相觑中又走了几十米来到了下一个木屋，大力照例又咣咣咣地敲起门来，里面依旧没有答应。有点着急的大力又换了一家敲门，还是没有答应。

"我说大哥你也轻点呗……"二力终于忍不住了，"你说我是砸门，你看你那力度，简直是在拆房子嘛。"

"哎……你跟谁说话呢？找揍是不？"已经烦躁不已的大力听到二弟的话，便四个老拳一齐向弟弟招呼过去，被坎特和哈里亚拉开了。

"不对啊，这应该是吃饭的时间啊，

怎么都不在家呢？”大力被拉开后更焦躁了，索性吩咐大伙：“都别闲着，去敲门！挨个房门敲，我就不信这森林里一个喘气的都没有！还有，彼此照看下，别走丢了！”



5 兄弟反目

话说大力把大家伙驱赶开挨个房屋敲门去后，自己也气急败坏地一个门接一个门砸着，敲了10多间小木屋的门后，天色便渐渐暗了下来，这时他发现，森林里的所有小木屋里都没有灯火，也就是说，这些小木屋都是空的？正想着，大力忽然感到眼前出现个黑影，快得他看不清楚，揉了揉眼睛，才发现是弟弟二力，心烦意乱的大力看到二弟吊儿郎当的样，便破口大骂：“这么急干嘛？赶丧去么？交给你的任务都完成了？”话没说完他就后悔了，因为他和二力、小力是亲兄弟，说“赶丧”一类的话无疑实是在诅咒自己的父母。

“肯定完成了啊。”

“那……到底有没有肯为我们开门的？”

“没有……”

“废物！”

“不过大哥，我在一个倒了的大树底下发现个好东西，你去帮我拿来？”

大力听到这话，怀疑地上下打量了二力——他对这个弟弟很了解，每次干工程挖出值钱的东西，他都会悄悄留下，大力也懒得追究他。如此贪婪的家伙，竟然来找他一起发财？真是奇怪。

“干嘛啊大哥，怎么还不信我了么？”二力说着带路，大力也只好半信半疑地跟着，虽然兄弟俩经常拧上，但毕竟上阵亲兄弟。

二力没有往森林里的空旷地方去走，相反却往树丛里钻，如果大力长个心眼，怀疑下二力为什么要去钻树丛，可能就没事了。

二力带着大力钻了大约半个小时，天差不多全黑下来了，二力才停下来，指着一棵倒下的、直径足足有3米的大树说：“就在那底下，大哥。”

“我的天，这树起码有二三百年！”大力一边赞叹着一边按照二力所指去看，果然，在倒下的巨木与远远一个树桩搭起来的空隙的黑暗里，有一点金黄色格外耀



www.dooland.com

眼。

“二力你就笨！”大力瞥斜二力一眼，“这个时候明显该找小力来，这空隙咱俩虽然伸不进去胳膊，但小力可以啊！”

“哎呀，也是！”二力说着狠狠拍一下脑袋，“我这就去喊小力去……”

“回来！”大力喊住了他，“就这么一颗金珠，还要三个来分？”

“呃，大哥说得是……”

“是你个X！别跟雨林那帮植物似的跟老子拽那文绉绉的词。我这就去把树木搬起来，你去够。”说罢大力来到倒下的大树的劲头，四个大手都伸到树木下，叉开马步，大喝一声，便将直径3米的树木给抬了起来：“二力，快去把金珠给够出来！”可是二力却在一边似乎在找什么。

“二力，你XX的倒是去把金珠子给拿出来啊！”大力大吼着。

二力换给了他一副苦相：“大哥，我不敢钻下去……我怕你吃不住劲儿，一松手我就完了！我在找个树棍。哎，找到了！”

二力拿着木棍去拨拉金珠，但那颗大金珠一多半都被埋在了土里，木棍根本拨不动。

大力急了：“你个胆小鬼、窝囊废，起来！你来搬，我去够金珠！”训斥完了，看二力站起身，大力便嚯地一下把树木放下了。

这下轮到了二力了，和高大健壮的大哥相比，二力搬这棵树木就吃力多了，咬牙切齿地把树木抬起来，手却一直抖着。

“X的怂货！”大力怒斥了二力一句，便趴下身子往树木下去钻，忽然他感受到了二力在抖，便抬起头对二力吼道：“抖什么抖，给我抱住了！抱不住砸了我，我弄死你！”

“放心吧，大哥，不过你也快点……”

大力把腰背的肌肉绷紧，防备二力万一抱不住时可以扛下，他趴到巨木下，从泥土中往出挖金珠，那颗金珠比想象中的大出不少，估算一下价格，这个金珠也顶上他们五六笔工程的收入了。大力一边挖泥土一边暗自高兴：“呵呵，接连两笔大财啊！这帮孙子跟我这么久成天奔波干活还受气，这次回去一定要带这帮孙子好



好出去玩，也享受下当爷的乐趣……”

正在想时，巨木从二力手中脱手轰然砸下，正砸中大力的后背，好在大力早已有所准备，而且后背的肌肉厚实，硬生生把这巨木给扛了下来，接着四条粗壮的胳膊撑着地，巨木竟然被他缓缓地用后背抬起来了！

大力此时疼得咬牙切齿，对二力吼道：“没用的废物，看什么看！还不快点帮我把树木抬起来！”

二力来到大力的身后，轻轻踢了踢大力的脚，猛地对他的后腰踩了上去，大力猝不及防，腰上的剧痛让他再也使不上力气，被巨木给压在了地上。二力哈哈大笑起来，纵身一跳便到跳到倒下也有三米高的巨木上，在压着大力的位置又跳了好几下。便跳到了巨木的另一边，来到了大力的面前，把金珠抠了出来，在大力眼前得意地晃了晃。

大力已经被压得奄奄一息了，看到二力得意的模样，喘着粗气问：“混蛋！你要干什么……”

“干什么？弄死你啊！”二力就像对待一个无生命的玩具般语气轻松地说着，一手把大力的脑袋按下去，一手拿着金珠重重地、一下又一下地砸向大力的后脑……当看到大力已经不再动弹了时，二力便轻轻跳过巨木，笑着解下大力围在腰上那装着此次雨林工事任务全部报酬的袋子，敏捷而快速地消失在密林的黑暗中……

被巨木压着的大力，以为自己就此会在昏迷中死去，没想到接下来的大雨却让他醒了过来，压在后背上的巨木依旧让他呼吸困难，好在巨木搭上远方的树桩，才不至于把他彻底压到闷死。森林里的土很软，醒过来的大力做的第一件事，就是吐出口中的泥巴和烂树叶，并啜了一口脑袋旁边的积水，让自己好歹恢复些力气，接着想用力用后背顶起巨木，但被压得皮开肉绽的后背完全不敢使劲。大力的顽强在这个时候表现了出来：当初刚带着两个弟弟开始干工程队时，他们没有任何工具，他咬牙用两条手臂稍稍把木头撑起来些，用另两个又糙又大的大手去挖地，他就是在徒手挖地的时候进化成怪力的，如今求生欲望强烈他干起活来更加有效率。尽管这些年挖地的差事被他的小弟代替了，但这么些年来他还是没有忘掉挖地的本事——他忍着后背的剧痛，支撑身体的双臂不住发抖，挖地的两臂也几乎没了知觉机械般地拨土，终于，坑被刨了出来，虽然不深，但也足够大力轻松地从巨木下钻出来。



雨水浇在大力的后背上，被压破的皮再次如火烧般灼痛，他疯狂地大吼着：“混蛋的二力！竟然想害死老子取代老子的位置？真是瞎眼了我……”他骂骂咧咧地向着来时的方向走去，却发现来时的路已经找不到了，而在焦虑中他忽然想起：二力那小子真的不知道我没把挖洞给忘了？还有，他那么笨，怎么一下跳到3米高的巨木上？

大力越想越胸闷，索性不想了，但到底该怎么走出去呢？他想到了一个极端的办法，沿路见到树木，就用掌劈断一颗，按照同样的方向横着做路标，然而他还是怎么走都走不出去，当第6次看到那节差点压死他的巨木时，他已经明显感觉到饥肠辘辘了，下意识地去摸摸围在腰上的口袋，却发现口袋已经不见了！

“天杀的二力！”大力气哼哼地回到圆木前，自己挖的坑还没被雨水冲来的泥土填平，圆木下面依旧可以看到自己的轮廓，大力愤愤地回忆着二力对自己的背叛：本来自己可以独自脱险时却被二力狠狠踩上了腰、还把他脑袋按在地上用金珠用力击打他的后脑，要不是自己命大还真就死在这了……现在想起来，满嘴腐烂叶子的泥土味也挥之不去。饥肠辘辘的大力忽然受到了启发，便在巨木边的地上抓起烂叶子大嚼起来。之前吃一嘴烂叶子泥土后没事，说明这些烂叶子起码没有毒，既然这样就靠他们填一下肚子好了，但这些烂叶子吃完实在是涨肚，以至于他甚至感觉到金腰带里有异样。用手摸了下，竟然是一颗以前忘在里面的穿洞玉！以前大力他们去树林伐木总被大嘴雀们欺负，便也学着救助队买了一颗穿洞玉，没处放便塞在金腰带的扣子下面，连他自己都忘了，没想到现在竟然发现得如此及时。

“就靠你了！”大力握着梦之玉，默默念叨着，一瞬间，大力便被瞬移到了森林的外边。呆呆地坐在路边，看着这片森林，这个近两米高、身体高大健壮的怪力，竟然沮丧地捂面哭了起来：10多个弟兄一起出发，回来时又一起进了森林，可出来的只有自己……现在该怎么办？弟兄们在里面固然凶多吉少，但自己再次进去就能找到他们？搞不好自己也会再次陷入迷宫般的森林里出不来。

话说每一个行会都会卖一种求助器，一旦携带求助器的精灵遇险，求助器便会自动生成救助信息并发到该行会去，这种机器在行会是每个救助队和探险队员的标配，但卖给平民的价格就很高了——大力自然舍不得花这笔钱，因此现在也没法立刻联系上行会。目前他惟一可以做的，就是赶紧回财宝镇去行会求助。

仅仅吃了些烂树叶的怪力在黑夜中拼命地往财宝镇跑，即使他很卖力，但回到财宝镇时也已经是早晨了。

未完待续





文/月神兔兔　编/马修

1

这是千年前的一个早晨，朝阳从地平线上缓缓升起，点亮了星叶城的黎明。这是位于树海边缘的一座小城，千年来被称为丛林一族的古老族群世世代代都生活在这里。他们从来都不是一个擅长战争的民族，但是在这个战火纷飞、力量就是一切的时代里，他们也不得不努力培养年轻的战斗力，来保卫自己的族群。

在星叶城的中心广场上有一个斗技场，这里经常会举行一些切磋武艺的比赛，年轻的人们在这里一展身手，为自己赢得荣誉。

此时的斗技场人满为患，场上正在举行的是幼年组的决赛。这是年龄最小的组别，场上的两位小选手都只是刚满十岁的孩子，一边是格斗系的热血男孩，另一边则是冰系的美丽女孩。

这个组别禁止使用精灵，为的是让孩子们不必过早收服精灵。现在他们要做的是努力锻炼自身实力，在即将到来的成长期内使自己的精灵力得到飞跃提升，之后就能直接收服更强的精灵，在一个更高的起点上培养精灵了。

虽说是经过层层选拔后代表最强实力的决赛，却仍然是一场实力悬殊的比赛。但如果你因为格斗系克制冰系就武断地认为格斗系男孩一定会占上风那可就大错特错了，因为对面的冰系女孩已经强大到能将精灵力幻化成双翼了。

丛林一族自古就不擅长战斗，即使是被称为最强战士的法尔坎也不过是双翼灵术师。然而这个名叫西芙的女孩却在这么小的年纪就拥有了双翼。毫无疑问，经过成长期的训练之后她一定会成为强大的四翼灵术师，成为丛林一族未来的最强战力。

经过几回合的战斗，格斗系男孩已经气喘吁吁，面对强大的对手不知所措了。西芙展开雪白的双翼，气定神闲地站在他

面前，似乎还没有用出全力。

若不是因为格斗系能够克制冰系，也许胜负早就分了。这就是天才与凡人的差距。

格斗系男孩拼着最后的力气向西芙挥起了铁拳，却被她轻松地躲开了。她步履轻盈地躲闪着连番的攻击，就像踏着优美的舞步。突然，她抓住了对方的拳头一跃而起，在空中划出了一道华丽的圆弧，轻巧地落在对方的身后。当对方还想转身继续攻击时，却发现自己的拳头已经被冻住了。

太漂亮了……

萨丁和亚伦在一旁看得出神，这两个男孩和西芙一般大，都是西芙的崇拜者。他们没有那么强大的战斗力，亚伦仅拥有少量的飞行系精灵力，只能在身体周围吹起一阵微风，还远没有到能让自己飞起来的程度；而萨丁更是连半点精灵力都没有的普通人。正因如此，他们才无限向往着那种非凡的实力。

要是我也能拥有精灵力该多好呀，那样我就能和西芙、和法尔坎并肩战斗了。在年幼的萨丁心里一直都存在着这样的幻想。

“看来我们丛林一族也终于快要拥有



自己的四翼灵术师了，再加上吉拉齐也即将苏醒，到时候我们就不用再怕可恶的拉斐特人了。”丛林一族最强的战士法尔坎对着场上自言自语，九尾火狐就蹲坐在他的身旁，与他一起凝望着身材娇小却威风凛凛的西芙，眼中充满了期待的火光。

即使在整个大陆上，四翼灵术师也并不多见。拥有四翼灵术师几乎就是一个国家强盛的标志，可见这个年幼的小女孩寄托了多少族人的期望。

法尔坎口中的吉拉齐是他们丛林一族心中的神明。一千年前，他们的祖先曾对这位神明立下誓言，要永远记住它，将它传唱，直到它醒来的那一天。为此他们誓死保卫着这片热土，在漫长的战乱时代里，依仗着地处偏僻的树海固守一方，始终坚守着千年前的承诺。

但随着外敌变得越来越强，这种坚守逐渐成了风中的残烛，随时都可能被扑灭。现在他们只能依附于强大的邻国拉斐特，向拉斐特的暴君贡上本就不丰富的物产，以求在这乱世中熬过吉拉齐苏醒前的最后时光。

“吉拉齐究竟要睡到什么时候才会醒呢？”萨丁接着法尔坎的话问道。

“这可说不准，但应该快了。因为九曜之星已经汇聚成圆，相传这就是吉拉齐苏醒前的征兆。也许再过几年，也许就是明天。”

“真希望它能早点醒来啊，到那时我们就能和拉斐特人决战了是吗？”萨丁用充满稚气的声音问道。

“是的。”法尔坎点了点头，“我们现在屈服于拉斐特人并不是因为畏惧死亡，只不过如果我们都死了，千年前的誓言便会破灭，等到吉拉齐醒来的时候将没有人再记得它，那样它一定会很伤心。所以现在我们唯有忍辱负重，保存我们的血脉。”

“可是我觉得即使它现在醒来也一定会很伤心的吧，这个充满战争的世界它还会喜欢吗？”萨丁的心里愤愤不平，“为什么那些人会忘记阿尔修斯神的教诲？为什么他们总喜欢争斗？难道这样会使他们得到幸福吗？”

“当然不会！”法尔坎厉声道，“永无止境的欲望只会带来不幸，可是他们无法自拔。当初造物主阿尔修斯用感情、意志和知识创造了人类，但这其实是三把双刃的剑。人类通过感情学会了爱，但是爱别人总比不过爱自己，于是爱又变质成了自私。自私是万恶的根源，它能将意志变成贪婪，将知识变成凶器。于是便有了战争，有了掠夺和屠杀。”

“那么有没有办法改变这一切呢？”萨丁继续问。

法尔坎摇了摇头，“没有捷径，我们能做的只有坚守自己的信仰，即使只是杯水车薪也要让最纯洁的爱永远保留在人间的一角。”



2

比赛结束了，法尔坎走上斗技场的舞台，顿时引来一片欢呼。作为一族的领袖，他高举起西芙的手臂，宣布她的胜利。

她真是太优秀了，不仅实力强劲，而且长得可爱动人。亚伦从刚才就一直远远地看着她，看入了迷，眼中甚至露出了陶醉的表情。这个情窦初开的小男孩正暗恋着西芙，他总是像这样从远处偷偷地看着她，并且把这个小秘密藏在心里，不敢告诉别人。

而现在，他将为这个闷骚的表情付出惨痛的代价，因为这一切全都被爱管闲事的萨丁看在了眼里。

“啊呀，你是不是喜欢上人家了呀？”萨丁一脸坏笑。

“才，才没有呢。”亚伦赶紧收起了痴痴的笑脸，脸颊瞬间涨得通红。

人家西芙可是万人迷，怎么可能轮到我这只癞蛤蟆来吃天鹅肉呢？亚伦觉得能像这样远远地望着她就已经是极限了。可是萨丁却不那么认为，“既然喜欢她就赶紧去告诉她吧，你不说人家怎么知道呢？”萨丁觉得作为一个男子汉就应该有啥说啥。

“别开玩笑了好不好！这怎么可能呀。”亚伦急叫了起来，他哪有那个胆量。

“有什么不可能的？”萨丁说风就是雨，“你不说，我替你说去。”

亚伦快要泪奔了，他知道萨丁说得出就一定做得到，于是现在最明智的选择就是赶紧逃跑。可是萨丁眼明手快一把抓住了他，他已经无路可逃了。“喂，等等，等等。”他一路被萨丁拖着来到了西芙的面前。

擂台刚散场，西芙正打算回家，突然听见身后有人在喊她。回头一看，原来是调皮鬼萨丁，还有胆小鬼亚伦正躲在萨丁身后不敢看她。

“有什么事吗？”西芙露出了傲娇的

表情。

“喂，不要说了，快走吧。”亚伦一边压着嗓音，一边扯着萨丁的衣服想要阻止他，可萨丁却不以为然地说：“男子汉怎么可以婆婆妈妈的呢？有话就应该赶紧说出来，哪怕撞得头破血流，也总比憋在心里好。”

别说得那么轻松好不好！撞得头破血流的又不是你！

“那个……这家伙，他说他……”

“不！不是的！别听他的！”亚伦急叫了起来，可还是没能阻止住萨丁。

“……喜欢你。”由于亚伦大声一吼盖过了萨丁的声音，以至于前半句变得模糊不清，能清除听见的只剩最后三个字了。

西芙没有看亚伦，却是紧紧地盯着萨丁。她的肌肤像雪一样白皙，脸蛋儿像冰雕般精致无比，闪闪的大眼睛可爱动人。萨丁突然觉得心里一颤，她干嘛看着我呀，不会以为是我在对她表白了吧，想到这里他的脸反倒是红了起来。

不行！看来还是在被误会之前赶紧再说一遍吧。可是萨丁刚想再次开口，却被西芙抢了先。

“我已经有喜欢的人了。”她突然说道。

“啊！谁呀？”两个男孩仿佛受到一记晴空霹雳，没想到早已有人捷足先登了。

西芙雪白的脸上泛起了红晕，她朝远处望去，视线的前方站着的是法尔坎高大的背影。她情不自禁地伸出手来看着自己的手心，刚才法尔坎将她的手高高举起宣布了她的胜利，那张宽大手掌上的余温仿佛还留在她的手心里。

两个男孩都差点跌破了眼镜，她喜欢的竟然是法尔坎大叔？

3

虽然本来就不抱希望，但亚伦还是感到更加绝望，对手是法尔坎的话他就更加没戏唱了吧。而萨丁却冷静地给他分析，“我觉得现在绝望还为时过早，法尔坎对你构不成威胁，毕竟人家早就有老婆了……”

“你就饶了我吧。”亚伦哭丧着脸对他说。

“男子汉怎么可以因为一次挫折就轻言放弃呢！”萨丁丝毫没有想要放过他的意思，继续自说自话地分析，“现在关键是要搞清楚她为什么会喜欢法尔坎，这样有利于你朝着相同的方向努力。”

“这不是明摆着的吗？人家法尔坎是星叶城最强的战士，是我们丛林一族的英雄啊。可是我呢？我的那点点精灵力有和没有不是一个样吗？人家西芙哪会看得上我？这可不是靠努力就能弥补的呀！”

唉……果然还是强大的男人才能博得女孩子的欢心吗？想到这里，就连萨丁也有些泄气了。精灵力的强弱多半取决于天赋，普通人永远赶不上天才，这是这个世界残酷的法则。萨丁也曾不止一次地抱怨过造物主的不公，他自己也多么希望能够拥有与西芙一样的实力啊。

算了吧，我们普通人还是乖乖地望着天才的背影就好了。见萨丁好像也放弃了，亚伦倒是觉得轻松了许多。他躺在草地上望着万里无云的天空，几只小鸟正在天上快乐地飞翔。他好羡慕那些小鸟，好希望自己有一天也能飞上蓝天，在天上自由地翱翔。可是突然，一只巨大的战鹰从空中掠过，小鸟们顿时乱作了一团。刹那间，一只小鸟已经被擒在了鹰爪之下，刚才还在欢快地玩耍，现在却已经成了猎食者的美餐。亚伦笑自己好天真，在这个弱



肉强食的世界里，哪里来的自由？

“要不我们去向吉拉齐许愿吧，求它赐给我们强大的力量。”萨丁突然坐起身来说道。

“你说什么？许愿？这能行吗？”亚伦半信半疑。

星叶城的背面是树海，树海的深处有一座神殿，那里便是上古时代丛林一族的祖先建造的让吉拉齐安睡的地方。吉拉齐这个名字在丛林一族的语言中意为“许愿星”，据说只要是诚心向吉拉齐许下的愿望就一定能够实现。所以丛林一族每到七夕之夜就会来参拜神殿，向吉拉齐许下来年的心愿。当然这其实只是对美好心愿的寄托而已，并不是真的像传说中那样灵验，但孩子们并不会考虑那么多。

“不试试看怎么知道呢？只要心够诚，吉拉齐就一定会听见我们的愿望。”萨丁也不知是哪里来的自信。

亚伦想反正也没什么损失，就当去神殿玩玩吧，于是便点头答应了。

树海虽然像一座迷宫，但是对从小在这里长大的丛林一族来说却像是家里的后花园一样熟门熟路。从星叶城到神殿，不走错路的话也就一个时辰的路程，这段路对他们来说是每年都要参拜的神道。很快两个孩子就来到了神殿，他们看见吉拉齐仍然安静地躺在神殿中央的水晶柱里，不知什么时候才能醒来。

亚伦向吉拉齐许愿，他虽然嘴上不肯承认，心里却没有骗自己，他许下的心愿是希望自己能变得和法尔坎一样强，希望西芙真的能够喜欢上自己。

萨丁也顺便一起许了愿，他也希望自己能变强，能够获得战胜一切的力量。他在心里默默地对吉拉齐说，如果他能得到力量的话，他一定会用这股力量去伸张正义，战胜一切的邪恶，哪怕为此粉身碎骨也在所不惜。他发誓自己说到做到。

许愿完毕，他们看了看自己，好像没什么变化。吉拉齐仍然安静地躺在水晶柱里，也不知有没有听见。虽然不知道是否真的会有效果，但总之先回去等等看吧。

两个孩子揣着一线希望转身离去了，

他们并没有发现，就在他们背过身去后不久，水晶柱突然闪起了微弱的光芒，吉拉齐睁开了眼睛……

4

我是谁？这是哪里？

吉拉齐开始回忆，他想起自己是星辰的化身，因为被这片大陆的美景吸引而来到这里。他想起自己在这里认识了时空的旅者阿尔修斯和许多人类好朋友。为了让千年后的子孙仍然记得这位来自星空的朋友，丛林一族为它建造了这座神坛，并且将它奉为神明，世代相传。

刚才那两个孩子就是丛林一族的子孙吗？他们果真还记得我呀。吉拉齐觉得好高兴，它悄悄地跟在了后面。



两个孩子走在回去的路上，不一会儿萨丁就觉得有些累了。看来许愿没什么效果，他还是弱不禁风。想想也是，要是这么简单就能获得力量的话，那岂不是谁都能成为强大的灵术师了？

咦，那个男孩好像走累了，我帮他一把吧。吉拉齐悄悄地施展了神通力，萨丁突然觉得自己的脚步怎么越来越快了，原本缓慢的步子竟然变得飞奔了起来，好像有一股无形的力量在后面推着自己一样。

啊……怎，怎么回事呀？萨丁不知所措，他越跑越快完全停不下来，眼看前方有一颗大树就要撞上去了。停！快停下！

啊呀，不好了。吉拉齐发现自己没控制好力量，有点干过头了。它赶紧又放出了一股更强的超能力，在萨丁撞上大树前的一瞬间，“砰”地把大树给折断了。

萨丁抱着大树倒在了地上，虽然头上被撞出了一个大包，但好像也只是皮外伤。从后面紧跟上来的亚伦难以置信地看着他，眼前的情景简直就像是萨丁把这棵树给撞断了。

难道是愿望实现了吗？我们真的得到力量了吗？两个孩子兴奋得跳了起来。吉拉齐躲在一旁偷笑，看来这两个小鬼一定是误会什么了。真好玩，既然这样就再陪他们玩一会儿吧。

“快！亚伦，你也试试看有什么变化吧。”萨丁兴奋地喊道。

亚伦集中精神放出了精灵力，周围顿时卷起了微风，落叶在他身边盘旋。他试着用微风托起自己的身体，原本光靠这点风力是绝对不够的，可是这次却有吉拉齐在一旁偷偷地用念力帮他，让他浮在了天上。他难以抑制住心中的激动，“太棒了！我真的能飞了！萨丁啊，听你的过来许愿果然没错，你真不愧是我最好的朋友。”

这简直就像是做梦一样，两个孩子决定赶紧回城里去一展身手。

他们见到一个老爷爷正在田里吃力地推着犁车，萨丁赶紧过去帮忙。他猜自己的力量可能是格斗系的，因为格斗系虽然并不能像其他属性那样营造出各种超自然现象，但却可以大幅提高自身的能力，比如健步如飞、力大无比等等。果然，犁车在他的手里好像没有了分量，就像是拖着

玩一样，不一会儿就把地给耕完了。老爷爷看傻了眼，这么大力气可不是一般的格斗系灵术师能做到的呀。可是既然这么厉害，为什么没法将精灵力幻化成羽翼呢？

他们又看见一群更小的孩子围在一棵树旁，望着高高的树梢犯愁。于是他们也朝上看，发现原来是孩子们玩的风筝被缠在了树梢上。那棵树长得很高，别说是这些孩子了，就算是大人也根本够不着。这下轮到亚伦大显身手了，他又将风凝聚在周围，随后一跃而起飞上了树梢，很轻松地就把那只风筝取了下来，博得了孩子们的一片掌声。亚伦难得地露出了得意的表情，好像在对他们说：嘿嘿，我厉害吧。

吉拉齐在一旁捂着嘴偷着乐，它很喜欢这两个孩子，因为他们都在用自己的力量帮助别人。

5

睡醒的感觉真是太好了，吉拉齐小小的身体尽情地沐浴着阳光，树海里的空气依然清新宜人，世界依然那么美丽。



就在它为星叶城的美景和孩子们的善良而陶醉的时候，城里突然骚动了起来。“拉斐特人来了！拉斐特人来了！”它听见人们惊慌地喊叫着，孩子们停止了玩耍，大人们停止了劳作，所有人都朝着中心广场涌去。

咦？发生什么事了？

只见一群着装华丽的人大摇大摆地走进了星叶城，领头的男人更是高高地抬着脑袋，神气活现，目中无人。萨丁沉着脸怒视着这群不速之客，周围族人的表情也大都与他一样。

吉拉齐有些不知所措了，因为它从来没有见过这样的表情。在它的记忆里，人类的脸上应该只有欢笑才对呀。究竟发生了什么？那些人是谁？

它用心灵感应窥视萨丁的内心，想要从他的记忆中得到答案。那个瞬间，它居然流下了眼泪。

原来这个世界已经充满了战争，人们早就忘记了阿尔修斯的教诲。感情变成了自私，意志变成了贪婪，知识变成了凶器。人们为了一己私利而掠夺屠杀，世界已经充满了仇恨。

在千年的战乱中，只有丛林一族的子孙始终坚守着与它的诺言，为了让它醒来后不会感到孤独而固守着这片热土。但是由于强国的不断扩张，他们的敌人变得越来越强，现在他们的邻国拉斐特拥有着随时都能摧毁他们的实力。如今他们只能依附着强大的拉斐特，寻求他们保护——说是保护，其实只是屈辱的奴役，拉斐特就像吸血鬼一样每年都要向他们索取大量的财富。但如果仅仅只是财富的话倒也就罢了，最让人无法忍受的是，他们还不得不用活人向拉斐特献祭。

那群人中走在最前面的便是拉斐特目中无人的二王子，他的到来对丛林一族来说简直是一场灾难，因为他是远近闻名的大变态，他的癖好是每年从臣服于拉斐特的小国中挑选一些貌美如花的女子，带回去供他“赏心悦目”。可是过不了多久便

会从拉斐特传来这些女孩的死讯。没人知道她们是怎么死的，那样的场景谁都不敢去想象。

吉拉齐试图从变态王子的记忆中寻找答案，可是它又立刻停住了，仅仅几个画面就让它不敢再看下去。这个世界居然已经变得这么残忍了，可是面对这样的暴行，这些人为什么不起来反抗呢？不仅如此，他们甚至还将事先选好的女孩聚集到广场上任由那个变态挑选。一族的领导者法尔坎也在一旁忍气吞声，就连那些女孩的父母也只是将泪水往肚子里吞。为什么？他们怎么可以忍心把自己的亲人送进虎口呢？

吉拉齐又窥视起了法尔坎的内心，顿时感到了一股惊涛骇浪。原来他并不是不想反抗，他甚至恨不得现在就去杀了这个变态，但他必须克制自己的冲动，因为千年的誓约还没有完成，在此之前决不能惹恼了拉斐特人，让一族面临被灭族的危险。

原来这一切都是为了不让它孤独地醒来！

那个变态将眼前的女孩一个个看过来，女孩们的心里都在狂跳，广场上的气氛异常紧张，谁都知道被选中就等于被死神召唤。可是没想到这个变态竟然一个也没看上，他摆出一张臭脸，气愤地说：“你们这里难道就连个美女都没有了吗？你们知不知道长成这样一点都没有美感会让人很倒胃口？”

法尔坎捏紧拳头真想上去狠狠地揍他一拳，不过还是忍住了。他心想，既然没有你中意的，那就赶快滚吧！

可是变态王子却迟迟没有离去，他的目光在人群里游荡了老半天，像是在寻找着其他的猎物。突然，他紧紧地盯上了一个小女孩，那个小女孩看上去细皮嫩肉的可爱极了。他的脸上立刻露出了淫荡的坏笑：“嘿嘿，这不是有美女了吗？我就要这个了。”

所有人都惊呆了，他选中的竟然是西芙！

6

“不行！她还是个孩子！”法尔坎立刻吼了起来。

“孩子又怎么样？我有说过不要孩子吗？”

西芙已经吓傻了，虽然天生拥有傲人的实力，但她毕竟只是个孩子。突如其来的变故把她吓得都不敢出声了，看着那个变态朝她伸来的魔爪，她感到身上就像长了芒刺，一动也动不了了。

本来那些被挑选的女孩为了一族的使命都早已做好了必死的觉悟，可没想到这个变态根本就不按常理出牌。早知道这样，真应该把西芙好好藏起来。

法尔坎心如刀割。西芙是难得一见的天才，是丛林一族未来的力量，也是他最喜爱的弟子。他真想现在就冲上去杀了那个变态，可是他必须忍耐，他不能让自己的冲动毁了整个族群。于是在吉拉齐醒来之前果然还是只能逆来顺受吗？

亚伦也在不停地对自己说：“快冲上去！冲上去！把那个坏蛋赶走！我不是已经向吉拉齐许愿得到力量了吗？难道连自己喜欢的女孩都保护不了吗？”可是他的腿已经僵住了，身体在不停地打着哆嗦。在拉斐特人强大的气场面前，他一动都不敢动。他仍然还是个胆小鬼，什么也没有改变。

突然“啪”的一声，那只肮脏的手被挡开了，众人再次大惊失色——此时冲上来挡在西芙面前的人竟然是萨丁！他竟然敢向拉斐特的王子挑衅！完了，这孩子死

定了。

“我向吉拉齐保证过，如果我能获得力量，就会用它来伸张正义，战胜一切的邪恶，哪怕为此粉身碎骨也在所不惜，我萨丁说到做到！”吉拉齐听见了他的心声，它被这孩子的决心给震撼了。

“萨丁快住手！”法尔坎想要制止他却已经来不及了，萨丁举起了拳头朝着那个变态挥去，“砰”的一声，拳头沉闷地打在变态王子的身上，骨头就像断了一样的疼，王子忍不住惨叫了一声。只见变态王子的背后展开了褐色的双翼，身上爆开了坚硬的岩石。原来他是岩石系的灵术师，普通攻击根本对他不起作用。可是萨丁觉得好奇怪，自己不是已经获得了格斗系的力量了吗？就算实力差距再大，也不至于对岩石系无效吧。

根本没给他思考的时间，他立刻被一记重拳击倒在地，变态王子举起岩石般的拳头准备要他的命。

法尔坎再也看不下去了，他展开了火红的双翼，放出九尾火狐朝着变态王子扑去。但是变态王子身后的护卫立刻冲上来挡住了他的去路，使他最终还是只能眼睁睁地看着萨丁死去。

不行！不准杀他！吉拉齐用尽全力喊了起来。

就在所有人都以为萨丁必死无疑的时



候，一道金光突然出现在萨丁面前挡住了变态王子的拳头。在刺眼的光照下，那条坚岩般的手臂竟突然碎裂，随后在他身体的周围出现了无数银色的光刃，岩石的盔甲被切裂，鲜血从裂口迸射出来，他重重地倒地，很快便没了气息。所有人都看呆了。

光芒渐渐地褪去，一只金色的小精灵出现在萨丁的面前。它长得小巧玲珑，尖尖的脑袋就像一颗闪闪的星星，丛林一族没有人不认识它，它就是被族人供奉了千年的神明！

“是吉拉齐？”“吉拉齐醒了？”“太好了！它终于醒了。”丛林一族的人们顿时欢呼了起来，这意味着他们守护了千年的誓约终于完成了。“吉拉齐干得好，把他们全都赶出去。”叫好声顿时响成一片。

这次轮到拉斐特人被吓傻了。那个小东西是什么玩意儿？居然一瞬间就能将身为双翼灵术师的王子置于死地？面对丛林一族高涨的情绪，他们知道继续留在这里只有死路一条，于是慌忙丢盔弃甲，向城外逃窜。

“你们竟然杀了我们王子，就等着被灭族吧。”他们没忘记丢下了最后的狠话，但这并非虚张声势，拉斐特的确有这个实力。丛林一族的情绪瞬间回落了下来，恐惧感立刻蔓延开了。是啊，拉斐特的二王子死了，拉斐特王一定会派人将这里夷为平地。

“不用怕他们。”法尔坎作为一族的领袖站出来对他的同胞们喊道，“我们反抗的时刻到了！吉拉齐已经醒来，我们没有理由再忍受屈辱，吉拉齐将带领我们战胜强大的敌人。”

法尔坎的话振奋人心。的确，刚才所有人都目睹了吉拉齐的力量，那简直是压倒一切的实力，它一定能带领族人们战胜

强大的拉斐特。

大家都用期待的目光看着吉拉齐，可是吉拉齐却低头沉默着，身体好像在颤抖。

“怎么了？吉拉齐？”萨丁发现了吉拉齐的异样。

吉拉齐的确在颤抖，它看着倒在地上的拉斐特王子的尸体不知所措，它不敢相信自己居然夺去了人类的生命，刚才那招是它最强的绝技毁灭之愿，可是它从来都没有用过。它是一只善良的小精灵，它珍惜所有的生命，但刚才，它第一次期望对手的毁灭。

它惊恐地看着自己已经沾染上血腥的双手，沉默了许久之后，突然猛一回头朝着树海的方向飞去了。

“吉拉齐……”萨丁大声喊着追了上去，亚伦和西芙也都紧跟在后面。广场上又是一阵骚动。吉拉齐怎么跑了？没有了吉拉齐可怎么跟拉斐特人对抗呀。

着急的人们也都纷纷想要一起追上去，却被法尔坎喊住了：“别追了！我们现在要做的是赶紧布置城防，做好对抗拉斐特人的准备，吉拉齐就交给孩子们吧。”

7

萨丁本以为自己可以用飞快的速度追上吉拉齐，可是刚才那神奇的力量却已经完全消失了。亚伦也试着想要再飞起来，可是那点小小的风力根本托不起他的身体。他们觉得很奇怪，难道刚才都是在做梦吗？

吉拉齐越飞越远了，很快便消失在丛林的深处。“怎么办？我们上哪儿去找它？”亚伦气喘吁吁地问。

“这不明摆着的吗？”萨丁指着吉拉齐飞去的方向说，“它一定是去神殿了。”

三个孩子来到神殿的时候太阳已经落山，原本躺着吉拉齐的水晶柱已经消失了，它们四处寻找却怎么也看不见吉拉齐的踪影。“吉拉齐，快出来，我们需要你。”他们大声地喊着，却听不到一点回应。吉拉齐真的还在这里吗？它会不会……萨丁看了看星空，“它会不会已经回到了天上？”

“不会吧，那样我们岂不是都完了？”亚伦着急地喊道。

他们又喊了好久，喊得嗓子都哑了，可是吉拉齐仍然没有出现。其实它并没有回到天上，它还在这里，只是躲着不敢出来，它觉得自己的双手已经沾上了血腥，已经没脸出来见人了。

“吉拉齐！”又一声奋力的呼喊，声音来自萨丁，这个声音很特别，每次听见都会让它心头一颤。它仔细地倾听这三个孩子的心声。先是亚伦，他在想如果吉拉齐就这么消失了，那么包括他在内的所有人都会被拉斐特人杀死——他考虑的是自己的安危，当然这无可厚非，在大难临头的时候，绝大多数人最先考虑的都会是自己；接着是西芙，这个女孩子要显得坚强得多，相比自身的安危，她更关心的是丛林一族的命运，她想的是如果得不到吉拉齐的帮助，丛林一族就会灭亡，那么坚守了千年好不容易完成的誓约岂不就白费了吗？

可是萨丁在想的与他们都不一样，他在向吉拉齐道歉。

“对不起……”萨丁突然大声地喊了起来，“对不起，吉拉齐，是我们人类让你失望了！因为我们忘记了阿尔修斯的教诲，使世界充满了仇恨与杀戮，才迫使你用纯洁的双手沾上了血腥。也许我们再也无法得到你的原谅，但我还是要对你说，



虽然世界变得一团糟，但这里仍然有一群人始终记得你，始终像千年前的人们一样爱着你。我们真的不希望你就这样伤心地离去。”

一声惊雷，大雨倾盆而下，就好像天上的星星正在哭泣，吉拉齐摸了摸被打湿的脸颊，这……是我的眼泪吗？

三个孩子赶紧找了个有屋檐的地方避雨，等了好久仍然不见吉拉齐出来，雨也不见停。雨夜中的山路充满了危险，看来今晚还是老老实实地呆在这里过夜吧。

“唉……看来吉拉齐是不会再出来了，它现在一定是很讨厌我们人类了吧。”望着瓢泼的大雨，萨丁泄气地说道。

亚伦也觉得很沮丧，也许再过不久，自己就要死在拉斐特人的铁蹄之下了。不过至少现在他还有一些欣慰，因为他竟然能与西芙同处于一个屋檐下。他时不时地撇着眼看向西芙，那花容月貌还是第一次离他这么近。

“萨丁。”狭小的屋檐下突然响起了西芙动听的声音，萨丁抬头看见她居然在对自己微笑，她的笑容就像一朵绽放的雪莲，看得萨丁不觉有些脸红心跳：“什、什么事？”

“也许我们都会被拉斐特人杀死吧，所以趁现在，我想再重新回答你一次。”西芙看着他的眼睛认真地说。

“回答什……”还没等萨丁反应过来，西芙突然扑了上来，对着他的脸颊轻轻地亲了一下。“噗通”一阵心跳，萨丁的脸顿时涨得通红。这，是什么情况？

“谢谢你救了我。那个坏蛋选上我的时候我真的怕死了，我以为自己已经完蛋了，可没想到挺身而出救了我的人竟然会是完全没有任何精灵力的你。你真的好勇敢，我最喜欢像你这样勇敢的男孩子了。”

看来她果然以为之前是我在向她表白了，萨丁突然觉得就这样将错就错倒也挺好，眼前的西芙看上去是那么的可爱动

人，使他真的不由自主地喜欢上她了。而亚伦在一旁看得表情都已经石化了，为什么这种好事总是轮不到他呢？

远处的吉拉齐赶紧遮住了眼睛，但还是羞嗒嗒地偷看了过来：啊呀，那不就是传说中人类表达爱的终极方式吗？

8

夜深了，雨还在下，孩子们在屋檐下睡着了。吉拉齐悄悄地飞到萨丁的身旁，看着他熟睡的样子，心里砰砰地跳。这种火热的感觉它在一千年前也曾经体会过，当时的人们告诉它这叫作爱。因为爱，使它不舍得离去，最终选择了留下。它觉得自己还是很幸运的，时隔千年虽然世界变得一团糟，可是爱却仍然留在了人间的一角。

它看着萨丁就好像看见了人间的希望，明明只是个孩子，他却有着不顾自己的安危、挺身而出拯救他人的勇气。可惜他只是个没有任何精灵力的普通人，否则



说不定他真的能够拯救这个世界。

吉拉齐学着西芙的样子也在萨丁的脸上亲了一小口，然后用轻得几乎听不见的声音对他说：“我也很喜欢你哦。”

第二天早晨雨停了，天边浮现出一道美丽的虹光，烈雀们开始鸣叫，太阳樱花迎着朝阳开放。萨丁从睡梦中醒来，模模糊糊地看见眼前有一颗闪亮的星星。怎么回事？还是晚上吗？可是周围很亮啊。他揉了揉眼睛，仔细地看了看眼前的小家伙，突然大声地喊了起来：“是吉拉齐！”

亚伦和西芙都被这一声给喊醒了，他们看见吉拉齐也都立刻兴奋了起来，“太好了，吉拉齐又回来了。”吉拉齐揉了揉眼睛，看见眼前的三个孩子，这才发现原来自己昨晚不知不觉就在萨丁的身边睡着了。

“太好了吉拉齐，你肯原谅我们了吗？”萨丁用双手捧着它问道。

吉拉齐点了点小脑袋，由于身体比脑袋还小，所以它点头的样子显得笨重又可爱。其实它从来都没有责怪过他们，因为无论世界变得多糟糕，那都不是孩子们的错呀。

“那么，你肯帮我们一起去除掉那些可恶的拉斐特人吗？”亚伦在一旁问道。

吉拉齐犹豫了一下，又看了看萨丁。虽然取人性命是一件很残忍的事，但是如果不除掉那些坏人，就会有很多像他这样天真无邪的孩子死去，也许它应该为这些孩子去战斗。这个孩子有着改变世界的勇气，那么就让我成为他的力量吧。于是它又点下了脑袋。

孩子们都兴奋极了，他们终于找回了吉拉齐并且和它成了好朋友。吉拉齐再也不躲着他们，而是围着他们转，重新享受起了从千年的长眠中醒来的快乐。

就在这时，地面突然剧烈地摇晃了起

来。怎么回事？是地震吗？他们朝着星叶城的方向望去，吃惊地发现那个方向上升腾起了一股浓烟。不好了！城里一定是出事了。他们赶紧朝着星叶城跑去，城里的景象渐渐地出现在眼前——整个星叶城都在燃烧。

怎么会这样？是拉斐特人？他们这么快就打来了吗？

9

丛林一族还是低估了拉斐特人的实力，他们竟然强大到能在一夜之间将星叶城夷为平地。这一切都来得太快了，带着拉斐特人疯狂杀来的是拉斐特的大王子阿古达。他伸展着苍黄的四翼，脚踏着震动的大地。地层开裂，房屋崩塌，地震的余波一直传到树海的深处。

这就是四翼灵术师惊人的力量，在他的面前，法尔坎火红的双翼显得单薄无力。身后是同胞们惨绝人寰的尖叫声，星叶城陷落了，即使是一族最强的战士也回天乏术。

当孩子们回到星叶城的时候，眼前已经只剩下一片地狱，城市仍然在燃烧，地上遍布着同胞们的尸体。

好不容易才找回了吉拉齐，却还是无法挽回族人的命运吗？

他们远远地望着拉斐特的魔鬼们不敢出声，若不是他们追着吉拉齐跑进了树海，恐怕现在也已经成了刀下亡魂。

“跟他们拼了吧。”萨丁捏紧了拳头，愤怒地说道。

“别开玩笑了，你拿什么跟他们拼？你以为光靠吉拉齐的力量就能战胜一支军



队吗？”亚伦立刻反对道。

萨丁冷静地想了想，终于将冲动忍了回去。他不怕死，但不能因此连累大家一起陪葬。于是就只能这样窝囊地躲在这里吗？

“法尔坎！”身边响起的是西芙的声音，萨丁朝着她目光的方向望去，看见法尔坎倒在血泊中奄奄一息。他还没有死，还有一口气，可是对方正朝着他逼近，准备给他最后的一击。“不要！快住手！”西芙终于还是忍不住哭喊着冲了上去。

笨蛋！这不是去送死吗？明知如此，萨丁却也不由自主地跟了上去。只有亚伦一个人默默地留在原地望着他们的背影，心想着，完了，他们死定了。

法尔坎艰难地爬起来，九尾火狐已经躺在一旁不能战斗了，他根本没有战胜对手的希望，可他还是拼命地站起来，只为了战斗到生命终结。西芙展开雪白的双翼朝他奔去，拼命地喊着“不要杀他，不要杀他”，可是已经晚了，随着阿古达一声令下，强壮的战车暴龙朝着法尔坎猛撞过去，坚硬的尖角钻穿透了他的胸膛。西芙呆滞住了，眼泪在她的脸颊上结成了冰。

“啊呀，原来还有活口啊。”阿古达看着西芙心里有点惊讶，那么小的孩子就已经是双翼灵术师了吗？看来丛林一族也出了不得了的人物啊。这样的威胁还是尽早除掉吧。

面对着眼前浩浩荡荡的拉斐特大军，西芙知道自己必死无疑。但此刻她并不害怕，因为愤怒已经将她填满，至少也要为法尔坎报仇吧，虽然眼前站着的是四翼灵术师，但毕竟冰系克制地面系，拼死一搏的话与对手同归于尽的可能性也许未必是零。

可正当西芙准备与对手玉石俱焚的时候，萨丁突然张开双臂挡在了她的面前。没有任何精灵力的他再次挺身而出，来保护这个被称为天才的女孩。

西芙急了，她要萨丁赶紧逃，她不想因为自己而让萨丁一起送了命。可是萨丁却仍然坚持挡在那里，他瞪着眼前强大的敌人，心里害怕但绝不退缩。他在心里默默地喊着：吉拉齐，再给我一次力量吧！

怎么又来了个小鬼？这帮小鬼都是不怕死的吗？阿古达抬起手臂，地上顿时炸开了一道裂缝，朝着萨丁猛扑了过来，“既然这么想死，那就一并送你们上西天吧！”可就在这时，吉拉齐突然出现在萨丁的面前，强大的超能力挡住了阿古达的攻势，将他重重地弹倒在地。

阿古达吃惊地望着那只他从来都没有见过的精灵，他不敢相信这只小精灵的力量竟然能够压倒身为四翼灵术师的自己。

他不敢再轻敌了，随着他的一声令下，所有的拉斐特士兵全都围了过来，人数足有上千，而且个个都带着凶狠的精灵。而被他们围在中间的就只有萨丁、西芙和吉拉齐三个。的确就像亚伦说的那样，就算吉拉齐再厉害，也不可能对付得了一支军队。

“吉拉齐，再给我一次力量吧。”萨丁仍然再喊。吉拉齐觉得很奇怪，我不是已经响应你的召唤，过来帮助你了吗？

“再给我一次力量吧！给我战胜一切的邪恶，保护所有人的力量吧！”萨丁再次喊道。

吉拉齐这才恍然大悟，原来他要的不是别人替他战斗，而是想要拥有属于自己的力量去保护别人。他甚至走上前去，将吉拉齐护在身后，比他强得多的吉拉齐和西芙都成了他想要保护的对象。

但这可能吗？吉拉齐知道自己没有能力给他这种力量，不过至少帮他祈祷吧，祈祷奇迹的发生。吉拉齐飘到萨丁的身前，将脑袋放在他的额头上，替他向宇宙中最强大的神明许愿。造物主阿尔修斯

啊，请赐给这个孩子保护所有人的力量吧。

一股强大的力量从萨丁的体内涌出来，包围了吉拉齐的身体。它感到萨丁所有的感情全都钻进了它的心里，与它的灵魂融在了一起。随后它的整个身体竟然被萨丁吸进了体内。这种感觉……难道是被他收服了吗？

所有人都震惊了，谁都不敢相信自己的眼睛。眼前的少年展开了虹光般耀眼的七彩六翼，就像是从天而降的神灵。在大陆千年的历史上，四翼灵术师一直都代表着人类的极限。然而现在，新的神话诞生了！

10

吉拉齐睁开了眼睛，它发现自己现在正身处在一个奇异的七彩空间里。萨丁就在它的身边，在他们眼前还有一个高大的身影，它挺着纯白的胸膛，踏着金色的四足，背上环绕着时空的轮回。吉拉齐瞪大了眼睛，这不正是造物主阿尔修斯吗？

“孩子，你需要力量吗？”在几乎绝望的时候，萨丁听见了那个混沌的声音。

“谁？你是谁？”

“我是时空的旅者阿尔修斯，是这个世界的造物主。”



“造物主阿尔修斯？你又回到这个世界了吗？”

“是的。”阿尔修斯点了点头，“一千年前我创造了人类之后决定再次踏上时空的旅程，因为我想看一看拥有了感情、意志和知识的人类能够通过自己的力量改造出一个怎样的世界。可是结果却令我很失望，他们把世界搞得一团糟。我本想将时间归零，将世界重新创造，可是我舍不得，他们毕竟都是我的孩子。在左右为难的时候，我听见了吉拉齐的呼唤，于是便看见了你，我找到了世间仍保留着的最纯真的感情……”

阿尔修斯望着萨丁再次问道：“孩子，你需要力量吗？我愿将生命化作你的力量，我相信你一定能用这股力量将人类引向正确的道路，让世界重归美好。”

“将你的生命化作我的力量？那你呢？你会死吗？”萨丁没有急着点头，他竟然担心起了阿尔修斯的安危。阿尔修斯笑了，它想起自己在另一个时空中也曾经遇见过这么一个男孩，他和萨丁差不多大，总是戴着一顶红色的鸭舌帽，身边还跟着一只可爱的皮卡丘，他的眼神自信而坚定，始终朝着更高的目标执着努力，同时又纯真善良，凡事都会先为别人着想，就和眼前的萨丁一样。果然无论在哪个时空里，孩子总能让人看见希望。

“放心吧。”阿尔修斯回答，“你现在看见的只是我在这个世界的分身，我的分身遍布于时空的各个角落，没有那么容易消亡。”

萨丁这才安心地点了点头，感谢造物主的恩赐。

相传这一天，拉斐特上千的军队竟然败在了一个孩子的脚下。当然，这还只是众多神话的开始……

未完待续

乐园



文/Deen　图/宇宙世G　编/马修

第一章 半夜猫叫

我们讲的是一个关于探险队的故事——野生的绿毛虫出现了，皮卡丘使用了大师球，皮卡丘被抓住了！

我们讲的还是一个关于探险队的故事，故事的名叫《愤怒的吉拉齐》——从前，有一只皮卡丘，她喜欢在午后晒太阳，后来她被卖掉了。

我们最后讲一个关于皮卡丘的故事——“皮卡丘，用十万伏特！”“不要给我起那么奇怪的名字！”电击兽转过头来吼道。



我们的故事讲完了，以上是乐园里的小玩笑。

第二章 你好像很厉害啊

“皮卡丘，你给我讲个故事吧。”皮丘经常在清晨就爬起来了，这时候会长还在睡觉。

“皮卡丘，你怎么了皮卡丘；皮卡丘，你说句话啊皮卡丘。”皮丘爬到基拉帝纳身上，扒开他的眼皮。

“我真的会把你卖掉哦，还叫我皮卡丘的话。”这句话已经说了好多次了——皮丘因此才能如此有恃无恐。

顺带一提，很久很久以前，有一只皮卡丘把临近破产的行会转让给了这只基拉帝纳，自那时候开始，他就是皮卡丘探险行会的会长。再后来，他把这只流浪的皮丘捡回家里，从此彻底过上了皮卡丘一般的生活。

他想掀桌，以表达自己的不满，但又怕惊动左邻右舍。因为隔壁的莎娜多发飙的时候他只有夹着尾巴溜走的份。

弱弱的敲门声传来，带着不应该在尴尬的时候出现但又不得不出现的无奈。

“门没锁，进来吧。”他说道。

“会长……行会接了一个紧急求助，但是……”玛利鼠小心翼翼地从门缝挤进来，不安地张望了好久，才怯怯地继续说：“但是行会完全没有个人影子，人手不足所以劳烦您……”

“接这个委托。”后边这句话玛利鼠没敢说出来。

会长身高四米半，体重四分之三吨，玛利鼠几乎要躺着才能看到他的脑袋。

“你见过我这样的皮卡丘吗！怎么看都是一只猫对吧？”

“那个……会长……咱们……”

“啊，是是，委托……我接，我接。”行会人手不足的时候会长应该成为劳动力，“委托的内容是？”

“您先喝杯水。”

“他的猫丢了。”玛利鼠壮着胆子说，声音也提高了不少，“莱希拉姆家的猫丢了，一早就在行会门口哭，非要我们帮他找回来不可。”

正准备喝水的杯子举到一半，不知道是应该拿着还是放下……

“你帮我照顾一下皮丘，不要让他乱跑。”纠结半晌，会长大人还是打算到行会一趟，至于是否打算接下这个委托，到时候再看心情吧，“皮丘不听话就绑着他，吊起来打。”

莱希拉姆是村里小学的数学老师，喜欢养猫，但猫经常丢，而且从没找回来过。因此，帮他找猫的委托在整个探险行会联盟里，属于不可能完成的任务。

“这次丢的是什么类型的猫？”会长心软，看见哭得一把鼻涕一把尿的数学老师，总忍不住安慰。

“妙蛙种子。”莱希拉姆情绪稍微稳定了一些，“才养没多久，又跑掉了。”

“又把妙蛙种子当猫来养，不跑掉才怪。”他心里嘀咕。

“行，我帮你找找看。”会长大人最终还是接下这个委托，比起在家里和皮丘争论是皮卡丘还是猫的问题，明显出门找一只被当成猫的妙蛙种子相对轻松一些，尽管两个选择都不会有结果。

“你当心一点，时间又开始躁动了。”

还没有到上班的时间，行会里清晨的味道尚未完全散去，只是蹲在墙角画圈圈的莱希拉姆稍微煞了风景；塞伊米依旧睡在中药柜台最上一列右数第三排空闲出来的那个格子里——她不知道从什么地方弄了一些枯藤，胡乱搭了个窝。

“小咪子，别睡了，起床陪我去做个任务。”会长把脑袋探过去。

“我不帮笨蛋找猫。”她早起来了，刚才的对话都听得清清楚楚。

“你再使性子我让我家皮丘不和你玩了。”

“那个笨蛋把猫种到地里，不跑掉才怪了。”塞伊米抗议道，“总之我不乐意。”

“行，我等下让腕力来拆了你的窝。”会长大人不痛不痒地吐出一句，“今晚你到菊草叶那儿睡去吧。”

“别，别拆我的窝，我去就是了。”前后态度的改变，丝毫没有违和感，“就我们俩？”

“……”

“你到底脑子坏到了什么程度，才能接下这样的任务？找猫？你又不是不知道，从来没有一个探险队能成功把莱希拉姆的猫找回来的。”塞伊米自然免不了抱怨——只是因为她非常不愿意大清早的就出门找猫。

“丢的根本不是猫。”基拉帝纳小声嘀咕着。

作为和莱希拉姆从小一起长大的玩伴，只有他知道莱希拉姆丢的不是正常意义上的猫，他太了解数学老师病得有多严重了。“那货得用电击他。”

“你接了这个坑，准备怎么解决？随便找个地方采点草药，晚上回去当什么事都没发生一样？”

“大概有个头绪。”行会的会长不是白叫的，“听说神山里有个叫奇特花园的地方，很多探险队做梦都想去的地方，我们今天到那里去吧，就算是去采草药，那里也是最好的选择。”

“别说的你好像去过一样。”

“当然去过，只是后来忘记路了。”基拉帝纳无意识地抬头，枪之柱刺破朝



霞，一直延伸到天空的尽头，作为神山的顶峰，它还是太高了一些。他的身体变得轻飘飘起来，不知不觉转变了形态，漂浮在半空。

“能飞就是好啊。”塞伊米扒在他的脑袋上，无比羡慕地感慨。飞在半空中，完全不需要和地面上拦路抢劫的山贼打交道，省去很多力气。

海拔太高的山峰会有积雪，所以他们的目的地在山脚下的森林里。深山出猛兽，曾经莱希拉姆竖着到深山里去玩了半天，结果剩下半天是让基拉帝纳横着背出来的。

“我们召集行会所有的探险小队，把山里的猛兽逐个痛扁一顿，占领这里，圈起来当个自然公园，坐在门口收门票，那该是多惬意的生活啊，想从我这里过去，先留下买路钱。”塞伊米美美地打着算盘。

“抓好，收买路钱的来了。”虽然这

样说，但他完全没有停下来的意思，反而摆了个要加速的动作。

“噢，看起来好厉害！皮卡丘，准备用十万伏特。”塞伊米也来劲了。

前面大约还有一两千米的地方，密密麻麻地聚集了一群三颜龙。浑厚而又冗长的龙语，转换成能理解的文字就是“嗷”。所以他讨厌龙语，又长又臭，还毫无意义。

“噢噢，龙之冲锋好厉害，会长你不能再放水了。”基拉帝纳硬生生挨了这一击，脑袋上的塞伊米差点被风刮走。

“都叫你抓好了笨蛋。”基拉帝纳勉强翻了两圈才把她重新接住，还没停稳又是两条龙撞过来，摔得塞伊米七荤八素。刚用龙之尾抽飞几只，不多久还会围上一群。

“噢噢太厉害了！抓一两只回行会去做苦力吧会长！不需要培训就能直接变成战斗的单位啊！”

“难道我不够厉害吗？好像对他们没有任何威慑力的样子。”好不容易习惯了这种节奏，他带着塞伊米狼狈地逃出三颜龙群的攻击范围，一头冲入高空的云层中。

“就玛利鼠觉得你有点威慑力。”塞伊米不太好意思往他伤口上撒盐。“好不容易跑掉了，我们怎么走？”

“很快就要追过来，没办法的话，只能用我雪藏多年的必杀技了。”基拉帝纳无奈道。

“噢，那是潜影吗……”

“不是，潜影还没学会……”略尴尬。

话还没说完，几只嗅着味道的三颜龙已经穿过云层追过来。

“来了。”基拉帝纳松开紧绷着的肉翼，失去支撑的身体开始向地面自由落下。更高的空中传来一阵高亢嘹亮的龙吟。“剩下的就交给他，他很厉害，年轻的时候。”

再次从云层中穿出，地面上的景色变了。虽然不太明白但是真的好厉害啊。

只是，他就这样嘭的一声栽在地里。塞伊米被甩到远处的灌木丛中，挠了挠额头上的包，再看向会长的地方：“真是要用一个奇怪的方式才能来到这里呢。”

不知什么时候已经聚集了好一群妙蛙种子，神色不安地四处张望。

“你又来了，就算对于你，这里也是禁区啊。”等了好久，远处慢慢走过来一只妙蛙花，由一大群妙蛙草拥簇着。

大家伸出藤鞭绑住会长的身体，使劲从泥土里拔出来。

“老妈子，好久不见了……”会长毕恭毕敬的打招呼。

“不小了，是不是该有点架子？别老这样点头哈腰的，跟我来吧。”妙蛙花本来打算寒暄几句，看着基拉帝纳灰头土脸的样子，忽然没了心情，转身就这样走



了。塞伊米屁颠屁颠地跟在背后。

目的地是一座岩山，确切的坐标指向那座岩山中的山洞。广场的方向又是轰的一声，像一颗流星砸到地面上，不过这次谁都没有去围观。

一块大大的水晶，几乎占满了整个山洞，一只精灵蛋被封印其中。

“似乎坚持不下去了。”妙蛙花说，“我本来以为放在这里会让他安静一些，莱希拉姆也感觉到了。”

“这个是……”塞伊米刚想喊出来，又迅速住了嘴。因为这里很严肃，不是那种随便能喊出来的场合。

“好像又碰到了什么奇怪的东西……”塞伊米在心里嘀咕着。

她无暇再想，因为精灵蛋已经有了破壳的迹象。像从天堂照下来的光，乳白色的光晕隔开基拉帝纳，将精灵蛋包裹其中。

好美——尽管这不是感慨的时候。水晶顶不住强大的威压，一块块被研成粉末撒落在地上。好多妙蛙种子因为无法承受这压力，早已经离开了洞窟。

光芒散去，没有生命初生的哭啼，他静静地站在一地碎末中，水晶洞窟一片狼藉。

“像是经历了一场生死大战，大战之后我睡了好久，那里一片黑暗，看不到光。我是谁？我从哪里来？要到哪里去？”眯着眼睛扫了眼前一干精灵，“你们又是谁？是来把我带走的吗？”

塞伊米早就钻到基拉帝纳身后去了。眼前这只刚出生的精灵，正是好多年前在破灭的世界与会长同归于尽的时间之神。后来基拉帝纳回来了，只是忘记了一些事，包括曾经自己身边的伙伴。

“我以为你会记起你的前世。”

“即使记得，又如何？”迪亚路卡低头眨了眨眼，若有所思。

“新世界需要时间秩序，你走吧。不要再坏了规矩，否则我还是会去找你的。”

“像前世？”

两双漆黑深邃的眼，相互凝视着对方。

“像前世，不择手段，毫不留情地抹杀你！”

两只精灵相视一笑，迪亚路卡后来离开了。

“我刚才是不是很酷？”基拉帝纳转头问。

“啪。”妙蛙花一藤鞭抽在基拉帝纳的脑门上。“有病。”

“不过，那不是挺好的嘛。不枉我们这些年对他的关照。”洞窟已经完全塌了。妙蛙花抬头望着天空，此刻的烈阳照在身上特别舒服。

“是啊，这样就挺好。”基拉帝纳懒洋洋地舒展开肉翼，“如果来这里的路上没有遇见那群三颜龙的话。”他似乎觉得自己忘记了什么东西，看向地上的塞伊米。

“我们是来找猫的。”塞伊米悻悻地提醒。

“啊对，老妈子。今天早上莱希拉姆说有一只妙蛙种子从他家跑了，我估计是来了这里……差不多进化了吧？”因为有很多敏感原因，基拉帝纳问得战战兢兢。

“唔……我记得是有一只跑回来了，之前被一只笨蛋当成猫养，那笨蛋还打算在进化这段时间把妙蛙种子种到地里去吸收养分……”妙蛙花从花束中勾来一本小册子，在进化的登记页上下翻几行找到记录，“进化期间多晒一下太阳就会很顺利了，当然，到这里来进化会有特别的意义，毕竟这里是传统意义上的妙蛙种子的家。”

这时迎面走过来一只妙蛙种子，伏

在妙蛙花的耳朵边嘀咕几句，然后又走开了。

“广场上有一只雷库萨栽在地里拔不出来，那是你的朋友吗？”妙蛙花转身过来问。

会长才想起忘记的另外一件事：“小米子……还记得大明湖畔那声高亢嘹亮的龙吟吗？想不到他也败了。这里的三颜龙力量好强！”

“不，他是故意这样做的。”妙蛙花解释道，“和你不一样，你弱爆了。”

猫找不到了，迪亚路卡却醒了……

第三章 记忆的碎片

“开始给你讲故事吧……”基拉帝纳对皮丘说。

1

这是一个除了普通之外毫无特点的探险行会。



“会长整天只知道呆在办公室里傻笑，发布没有挑战性的任务，胆小怕事，毫无追求。”有些家伙常这样说，“据说年轻时候太厉害，老了容易变傻呢。”

行会缺少的只是把这些流言蜚语捅给会长的家伙——但没人愿意当着会长的面说三道四，因为会长是戟牙龙，有狂战戟。

2

行会里有只口袋妖怪，他以为自己是猫，其实他是艾雷特，故事就是从这只猫开始的。

“我前世是一棵猫。”他经常这样说——是的，一棵猫，而不是一只猫。

“喂，乔纳森。别在那发傻了，我们得去找会长登记时之塔的任务。”喷火龙的声音传来，说明探险队即将离开行会执行某个任务。乔纳森是艾雷特的名字，亦可能是代号，总之他一直这样叫自己。

他对那个声音有一种特别复杂且微妙的抵触情绪，没等他有点反应，喷火龙已经飘到它旁边，血翼飞龙和往常一样一声不吭地跟在身后，假装自己从来没有存在过一般。

“说说看。”艾雷特看起来完全没有作为探险队员的觉悟，一直如此。

“行会来、了一、只玛利鼠，上午、不久前。”血翼飞龙回答。他不是结巴，只是习惯了这种说话方式，觉得自己很有个性，其实特别傻气。

“然后？”艾雷特不咸不淡地追问，他们喜欢把一段话分成很多次说，很烦。

“说来这里找一棵猫，和他妈妈小时候……”喷火龙说，他还没说要点，只是在等艾雷特的反应。果然，艾雷特“猫”躯一震。

“大、山的那一边，世界的尽头，以

及……躁动不安的、司掌时间的，神。”

他又开始了。

“你应该全让小喷来解释。”因为没什么耐心，所以艾雷特对这个声音有特别复杂的抵触情绪，和喷火龙没关系，而完全在于血翼飞龙。

时之塔躁动的情报传闻已久，近来不断有各种行会的探险队前往调查，水平参差不齐，偶尔出了意外也属正常。性格温和的会长从来没有发布过前往时之塔的任务，即使名下所属的某几支探险队已经闹了好长时间的情绪。

“不行。”会长甚至没有听艾雷特把话说完，他早已经从玛利鼠那里知道了更具体的情况。

“当然不行。”看似毫无商量的余地，他却又特别给出了多余的解释，“发布这种危险的任务不是会长应该做的事。”事情很严重，怎可以随随便便拿谁的命去开玩笑？

气氛稍微有些尴尬。

沉默了半晌。血翼飞龙踏前一步，伸手摘下胸口的徽章，“这个。我是骑、士，我可以没、有行会，但不、能没有信仰。”说完转身离开房间，门闭合的声音很轻——咔嗒。

“我必须忠于自己的灵魂。”下一个是喷火龙，“我也是骑士！”门吱呀一声打开，然后又轻轻关上，咔嗒。

“知道拦不住你们，摆够了姿态，你也一起去吧，乔纳森。”戟牙龙终于放开绷着的脸无奈地挥挥手，“趁着年轻，去吧。有件事先说在前头，你们小队这个月会费还没交，还有水电费、住宿费、伙食费，上个月你们在酒吧打架，都是钱——你懂的。”

“咪。”艾雷特憋了好久，憋出这样一个音符，最后也转身离开。

3

“谢谢，你帮我背了那么大一锅，你知道我不太会说话。”准备好两天果腹的干粮，少许饮用水，艾雷特郑重其事地把很久没用的巨剑背在身后。

喷火龙和血翼飞龙在广场的尽头已经等了好一段时间：“我们走后老东西说了什么？”

“我们欠了行会很多钱。”

“没了？”

“你应该比我清楚，不用我说。”

4

时之塔。早些时候开始有了发崩的痕迹，如今再次到访，情况仅仅稍微加剧了一些。即便如此，这无尽的死寂依旧让来访者感到压抑。

“踏出这一步，我们就再也不会回头了，现在后悔还来得及。”艾雷特转过身，挺起胸膛对自己的队员说道。

“怯懦者配不上骑士的荣耀。”喷火龙说，即使艾雷特从没把自己当过骑士，“我长那么大，没经历过这么刺激的事！”他两眼放光，心中兴奋要远远多于害怕：“我们即将踏进时之塔，打败迪亚路卡，我们的名字会写在探险者的史册里！”

“我赞、同。”血翼飞龙附和。

是啊，哪怕只有短短的几分钟，成为英雄的感觉，真是让人欲罢不能。怎么样，换你，想不想试一试呢？

以破碎为主旋律的调，被定格在黄昏的时间，碎裂的钻石保持着停滞前的散射状，四处都是，折射着的夕阳的光，杂乱无章。

“真是惨烈啊。”艾雷特打了个寒颤，打斗的痕迹随处可见，坑坑洼洼延伸向迷宫的尽头。发狂的精灵、重伤的精

灵、倒下的精灵，一片狼藉。

一只魔电兽顶着盾牌冲过来，布满血丝的眼中尽是绝望——他已经控制不住疯狂的战意。

“哐！”喷火龙挥起沉重的秘银锤，将他连盾牌一起敲飞，后者狠狠地撞在墙上，昏死过去。“我们若失去信仰，也会变得如此不堪一击。”

“糟。探险队的徽章……要酷丢、丢在老头那里了。”血翼飞龙猛地一拍脑袋。没有那个，无法和行会联系。

“我料到有这种事。”艾雷特从背包中翻出徽章，接通行会的传送系统，“在此之前，我们需要尽可能多的情报。”这压抑间歇性地稍微减弱了一些。

收集情报和交涉的工作全交给喷火龙，虽然还没来得及对离开的伤员进行简单的休整，但艾雷特决定先闭上眼睛小憩一会。

“有料。”也不知过了多久，喷火龙将艾雷特推醒。“我们到塔的顶端，可行。”

5

“孩子们。”迪亚路卡的声音传来，像是大病初愈，“明知道来了就很可能回不去，你们还是这样前仆后继地来看我呢。”

他是那个温柔善良的时间之神，还是那个冷血无情的时间之神？血红色眼瞳中隐隐透出来的杀气还夹有少许怜惜；他看起来一直在挣扎，挣扎了好久，已然疲惫不堪：“请你们离开这里，你们阻止不了时之塔的崩坏，我也坚持不了多久……”

“我们有机会。”喷火龙小声说。迪亚路卡战斗力已经大幅缩水，不论是破坏死光还是时之咆哮，之后都是一个好长的恢复期。

“我们有棒子！”喷火龙自信地说。这棒子是神器，当年载牙龙用它敲过露琪亚——它也能敲迪亚路卡。

“我知、道了。”血翼飞龙当然知道自己应该做什么，晃了晃脑袋，钢制的头盔在穿越那么多层迷宫之后，也仅留下那么几条浅浅的撞痕——这是作为肉盾的实



力。

“然后，小艾……”喷火龙说。

“我赌二十块，小血翼扛不下来。”艾雷特打断了喷火龙的话，“再赌二十块，需要第二个肉盾。”如此，似乎不需要喷火龙再说什么。

“这种话都拐弯抹角，所以我才讨厌和你们在一起。”

“乔，你好、坏。”血翼飞龙小声嘀咕，“我才二、十块。”

6

“骑士，争取到这一点点时间，你又能怎么样。”艾雷特被一发钢之尾抽出去，身体还在半空中打转。

“这个世界上绝对先有口袋妖怪然后才有蛋！”喷火龙全力发出咆哮，嚎着这些莫名其妙的话，不知道这是第几次给自己壮胆了。

“胡说！绝对先有蛋！”几乎是条件反射的迪亚路卡情不自禁朝喷火龙大吼。

先有口袋妖怪还是先有蛋，真是恼人的问题……

“喷火龙骑士米伽罗，前来斩断你的罪念！”说完半空中极限回转，扯过飘落的艾雷特的身体，直接向迪亚路卡甩去。

“铛！”时间之神是钢系的精灵。这一棒子全力挥下，耳膜都震得嗡嗡响。此役，喷火龙左臂肌肉拉伤，关节脱臼；血翼飞龙轻微脑震荡，钢盾、钢盔彻底报废，倒地不起；艾雷特虎口崩裂，骨折，全身几近瘫痪，但仍有意识。

7

“嗯……嗯……”废墟中迪亚路卡撑着身体站起来。杀气已经尽数消去，只剩下疲倦。

“这是心魔。”他来到喷火龙面前，沉默了好久，憋出这几个字，很尴尬，但只是一瞬。“似乎发生过同样的事，只是忘记了前世。但我佩服你的勇气，能在危急关头毫不犹豫地把自己的队友丢出去。而你的队友，他朝我飞过来的时候，双手挥起狼牙棒，那汪秋水，看不到丝毫对神的敬畏。”

强大的对手面前，老实巴交的骑士会为了获得胜利的荣誉铤而走险，心照不宣。

“他们有信仰，所以有力量，那么你呢……”迪亚路卡转向艾雷特，“你的灵魂呢？甘愿被禁锢在此等清丽的皮囊里？无法理解，既然感情对于你来说是累赘，为什么你还甘愿跳到漩涡里，堕落至此？”

艾雷特不语。

“不过，我可以帮你，倘若肉身湮灭，灵魂便能从皮囊的禁锢中解脱；只需要一记时之咆哮，即可以恢复本来的你。怎么样，来一发么少年？”

“有些事还放不下。”艾雷特还是这样冷冰冰的语气，只是一汪清澈的秋水，已然拂过了清风。

“……”迪亚路卡不置可否。

8

回到行会，晚饭吃不成了，行会的管理费依旧拖欠着，艾雷特躺床上，喷火龙四处蹦跶。躺床上的家伙扎着厚厚的石膏板子躺着，蹦跶的家伙毫发无损地蹦跶着。同一个探险队，区别其实还挺大。又听说，血翼飞龙阿蒙森打算退出探险队回老家结婚了——或许有一天他努力睁开了眼，发现天亮着，阳光像往常一样照进屋子，然而却恍若隔世。

“想不到还能再遇见你，乔纳森。”是她，小时候的尼多兰已经进化成尼多后

了。

“有十二年了吧……你的孩子都那么大了。”看着尼多后脚下的小利利鼠，艾雷特有种很酸的味道涌了上来。

“我和他捡来的。我是妈妈，他是爸爸。”尼多后说，“当初就这样断了联系，真的是个意外呢；在起初离开你的日子里，我曾经也不知所措；直到我遇见了幼甲兽，原来这一切并不是特别的坏；我们在一起注册了探险队，一起选择进化，后来领养了小利利鼠，一直努力到现在。”尼多后慢慢地掰着往事，“像梦一样，你呢，乔纳森？”

“是吗……我也是。”艾雷特回答着，他早料到有这样的情况，只是如今亲自确认了，那个该死的、谁也不愿意提起的意外：“你已经强大到足够保护自己，我放心了。”

10

“哦，是你来了。”时间之塔正处于缓慢的修复过程中，午后迪亚路卡躺在塔顶懒洋洋地晒着，“我的提议，你考虑得怎么样了。”

艾雷特的心早就碎了，已然无法承受再多的痛。所以他依旧不语。

“上回你说有放不下的事，看起来似乎很轻松就放下了呢。想不到你在寻死这个问题上都这么固执。”迪亚路卡开始向他打趣，可见这些日子恢复得真不错。他摆起神棍的样子，温柔地看着纤弱的他。

“我用我一辈子时间编织的这个骗局，成功骗过了我自己，为什么你要若无其事地戳穿它呢？”艾雷特问。

“这个嘛。”迪亚路卡意味深长地只说了半句话，四周寒了下来，能量似乎全部被迪亚路卡抽走，一发充能过量的时之咆哮，指向那具风中摇摇晃晃的皮囊：“你记不起来了吗？没关系，我也曾经忘记过很多东西。”

“痛。”艾雷特开始忘记很多东西，前世、今生。好多记忆都变得模糊起来……痛。

“我们似乎很像，不管是前世、还是今生。记忆就像积木，可以用不同的方法拼出不同的形状。当你记起了自己的前世，你会带着什么样的心情去面对今生的回忆呢？挨棒子的是我，其实你才是这个世界的不安定因素啊……”他只是低头自语，因为艾雷特已经听不到了。

11

“这是拉露丝和尼多兰的故事；我以前是探险行会的一员呢”基拉帝纳半仰着躺在太师椅上，看着皮丘：“你别老在我肚皮上滚过来、滚过去，像只猴子。”

“你在说什么呢，我可是皮丘！”皮丘很不高兴地叉腰撅起小嘴。

“你有见过肆无忌惮地在猫肚皮上滚轮来滚去的皮丘吗？”

“你是叫皮卡丘的基拉帝纳！不是猫！”这个笨蛋老以为自己是猫。

第四章 前世今生

迪亚路卡还是不能避开。当空间已经崩碎，时间的流逝正在停止。

黄昏已经持续了好久，似乎厌倦了，很快就要完全暗下去。按照预定的那样，世界彻底进入黑暗中。基拉帝纳一言不发地做着最后的准备。

“叔，你还是打算去么？”塞伊米问。

“我去弄死他。弄死了我就回来，你别乱跑。”说完基拉帝纳从头顶把塞伊米摘下来，塞到角落的草丛里。

枪之柱的顶峰，司掌时间的神慵懒地



躺着，仿佛知道基拉帝纳会来，一语不发等在那里。

“啊……你还是来了。”尽管刻意想掩盖杀气，然而血红色的眼瞳与基拉帝纳对上，身体还是蠢蠢欲动。

“你好像真的没救了，亏我给了你那么多天时间。”

“现在不是挺好的吗？我只是把失控的帕鲁基亚杀掉了而已，他已经不在了，我们只需要等着世界毁灭。你趁着这几天的时间，带塞伊米到处好好玩玩，不是挺好的吗？我们完全没有战斗的理由。”

“你管不着！”

“你想清楚了吗？你打算杀掉我，变成我这个样子，红着眼睛回去？就好像我当初杀掉帕鲁基亚那样？”

“你有什么遗言？”转瞬之间一切走向虚无，基拉帝纳轻轻飘起来，背后柔软的肉翼伸入背包中，抽出重剑，“你放心，我不介意你杀了他，因为接下来我也要做同样的事。”

“没有了，动手吧。”迪亚路卡蹬了蹬爪子，站起来。半仰着头，四目相对，喷涌的杀意似乎要撑破这片空间，“我一直都很欣赏你，欣赏你的洒脱，欣赏你的一尘不染，尤其欣赏你想要杀死我的时候，毫不留情的态度。”

怪异的风吹散了这片已经摇摇欲坠的空间，反转世界的入口出现在身后。他没有挥动翅膀上卷着的重剑，而是用沉重的身体把迪亚路卡按进反转世界里。这里不知什么时候堆满了危险的能量。

“嘭。”鬼火轻声出现在他的肉翼上。他仍旧死死地将迪亚路卡按在地面，巨剑已经深深刺进他的胸膛里，胸前的钻

石碎了，淌着血。

鬼火引燃了能量，反转世界开始崩塌。

“你杀了我，你也会变成魔王！这和一开始有什么区别？”迪亚路卡已经放弃了反抗，看着爆炸中消亡的反转世界，嘲笑道。

“我们仨从小一条裤子穿到大，你俩一直打不过我，你知道为什么吗？”基拉帝纳的身体已经开始消散，肉翼上的鬼火忽明忽暗，“你们太笨。只要我在变成魔王之前死掉，杀死你以后魔王就不会存在了。”

“你想清楚了没有，世界上为什么先有口袋妖怪再有蛋？”看着那双缓缓闭上的眼，基拉帝纳又问。

“为什么？”

“下辈子继续想吧。”鬼火不再受控，转眼吞没了他——反转世界的主人。直至最后，他嘴角都挂着胜利的笑。

从远处的山洞里像外面看，就像是星空中爆开的烟花，绚丽，但转瞬即逝。过了一会，就像什么事都没发生过。

第五章 体验感情

塞伊米一语不发地吹响宝箱中的天界之笛……

“他说这样可以找到你。”塞伊米说。

“他说世界毁灭的时候会教我认识感情，他食言了。”阿尔修斯低头看着地上的小东西，“我不太懂，但在你身上感受到了叫做悲伤的情绪。”

“……”她撅起嘴巴，抬起头直视那双空洞的眼。四目相对，眼瞳后是无尽的虚空。

“就如你所想，我是没有感情的可怜虫，但这非我所愿。”阿尔修斯面无表情，“世界走向毁灭，我就会散去自己的生命，使它获得新生。我是真正的神，当然除此之外，似乎再没有别的意义。”

“像一只猫一样去活一次怎么样？”塞伊米问他，“如果是他，会这样建议你，下一辈子像一只猫一样去活一次。动物的猫，或者植物的猫。可能还会多问你一个问题，这个世界是先有口袋妖怪，还是先有蛋呢。”

阿尔修斯歪着脑袋，若有所思：“他问过，我回答先有蛋。”

“那么，我代表他正式向你提问。我将取走你身上的石板，把他们安置到世界中心；取走你身上所有的生命能量，让这个世界恢复生机，为此你会死去。作为补偿，我代替他，赋予你新的肉身和新的生命，赋予你寻找和体验感情的权利。你会变成另外一只口袋妖怪活在新的世界里，直到你的肉身湮灭。仅此一世。你愿意吗？”

阿尔修斯点了点头，作为对契约的认可。

“只是，对于你来说，有了感情不见得是好事。”塞伊米最后看了一眼倒在地上的阿尔修斯，转身钻进下山的小路。“感情会让你我变得怯懦，为什么非要亲身经历才明白？”

星空飘起了雪花，将阿尔修斯的身体深深掩埋在底下。世界仿佛进入了冬眠，白茫茫的静寂。

直到有天雪化了，有只妙蛙种子从地底的洞穴中钻出来，将一颗蛋摆在温暖的阳光下，会心一笑。

完

光盘导视

一、《口袋妖怪不可思议的迷宫伟大之门与无限迷宫》预告片



二、宠物小精灵BW（第二季）

93.力量对决！艾莉丝VS小光！



94.小智、艾莉丝、修提！最后的对战！



95.离别与相遇的青少年杯！



96.青海波道馆战！巨翅飞鱼VS大剑獭！



97.小精灵保育园大骚动！幼猎鹰与小秃鹫！



三、广播剧

火箭队的秘密帝国（2）

菜单曲目：自行车（口袋妖怪 金·银）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：
神奇字幕组
网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：
C2字幕组
网址：http://www.c2club.net



口袋玩家

《口袋玩家VOL.59》读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email__________________________________QQ_________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编______________________ 联系电话_____________________

爱好____

自画像

☐**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐黑2・白2 ☐黑・白 ☐心金・灵银 ☐钻石・珍珠・白金 ☐宝石

☐其他___________

本辑你最喜欢的内容：______________________________

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：____

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗？

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？______________________

你购买《口袋玩家》是

☐每辑必买 ☐有选择地购买 ☐刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

☐当天 ☐一周左右 ☐一个月左右 ☐更长时间 ☐其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

☐正常 ☐重影 ☐图片灰黑 ☐页未裁开 ☐其他________

你或你的朋友有停买过《口袋玩家》吗？停止购买的原因是什么？

____

你对《口袋玩家VOL.59》DVD的内容

☐满意 ☐一般 ☐不满意

你的《口袋玩家VOL.59》DVD读碟正常吗？

☐正常 ☐有点卡 ☐读不出来

本辑的DVD动画有什么问题？

☐没问题 ☐声音和动画对不上 ☐字幕显示不出来 ☐其他__________

《口袋妖怪不可思议的迷宫》最新作公布了，说说你最希望用哪个精灵做主角（必须是最初形态的小东西）？并说说原因

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

____

《口袋玩家》59辑大抽奖

只要在2012年11月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在61辑公布。

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：16元